Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 7/96

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag



NEU! 18 SEITEN SONDERTEIL PC GAMES SPECIAL

Die Nr.1 DAS MEISTGEKAUFTE PC-SPIELEMAGAZIN

DM 9,90 mit CD-ROM

Pfeilschnell und gefährlich

AH 64D Longbow

Test: Origins Helikopter-Simulation Seite 58

Enthüllt - Segas Geheimprojekt

Virtua Fighter PC

Der Knock-Out für Beschleunigerkarten Seite 36

MIT CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

COVER-CD-ROM

EXKLUSIV

Die Fugger 2
Virtua Fighter PC

C&C Themepak

Verwandeln Sie Ihren Desktop in ein Command & Conquer-Kontrollcenter

Demos

Deep Space Nine
Bad Mojo
Das Rätsel des Meister Lu
Panzer General 2
Return Fire, u.v.m.

486 • MAUS • CD-ROM • 4MB RAM

Im Heft: Anleitungen zu allen Demos!



WHAT'S UP?

Die Welt verändert sich - manchmal schneller, manchmal etwas langsamer. Gerade eine junge Redaktion wie wir darf sich den Anforderungen, die aus solchen Veränderungen entstehen, nicht entziehen. Sie werden selbst bemerkt haben, daß in den letzten Monaten in Ihrem Spiele-Magazin vieles anders geworden ist. Das fängt bei den ausführlichen Beschreibungen zur Cover-CD-ROM an und endet bei unserem Internet-Service PC-Games Online. „Endet" ist vielleicht das falsche Wort, denn ein Ende der Veränderungen ist nicht abzusehen. Nehmen Sie beispielsweise die vorliegende Ausgabe: Fällt Ihnen die kleine Modifikation auf? Denjenigen unter Ihnen, die in ihren Leserbriefen die ungünstig plazierten Seitenzahlen bemängelt haben, wird deren neue Position sicherlich gleich ins Auge stechen. Warum wir das eigentlich nicht schon früher gemacht haben, könnten Sie jetzt fragen. Weil wir nichts überstürzen wollen, könnten wir darauf antworten. Neue Ideen kommen in unserer Redaktion ständig auf - und werden ebenso schnell wieder verworfen. Was können wir jetzt noch besser machen: Sollen wir unser Wertungssystem ändern? Finden Sie, daß das 0%-bis-100%-System überholt ist? Bestimmt nicht - wie sonst könnte man feine Abstufungen in der Bewertung zweier Spiele setzen, die fast - aber eben nur fast - gleich gut sind. Wir versprechen Ihnen, daß Sie von uns auch in Zukunft keine Hauruck-Aktionen befürchten müssen. Und wenn Sie im nächsten Monat zum Kiosk gehen, können Sie sicher sein, daß sich hinter dem Markenzeichen „PC Games" auch das verbirgt, was Sie seit über drei Jahren kennen - nur eben ein weiteres bißchen verbessert.

Zum Stichwort „neu" paßt übrigens auch der 10-seitige Messebericht, den Kollege Oliver Menne aus Los Angeles mitgebracht hat. Ohne Ihnen den Spaß am Lesen zu verderben, kann man den Artikel wohl so zusammenfassen: Noch nie war eine Spielemesse so interessant und noch nie wurden so viele neue Titel angekündigt wie diesmal. Gerade deswegen hält sich die Zahl der Neuerscheinungen im Vorfeld der Messe in Grenzen. Trotzdem stellen wir Ihnen würdige Vertreter eigentlich aller Genres vor. Eine besonders große Überraschung war diesmal das WarCraft 2 Expansion Set von Blizzard. Anders als bei vielen anderen Zusatz-CDs erhält der Käufer ein Produkt, das von Grund auf neu konzipiert und überarbeitet wurde. Was die WarCraft 2-Spezialistin Petra Maueröder dazu zu sagen hat, lesen Sie ab der Seite 136. Ein weiteres Highlight ist der Helikopter-Simulator AH64D Long-bow, den wir Ihnen auf vier Seiten ausführlich vorstellen. Bevor wir Sie mit dieser Ausgabe alleine lassen, noch eine kurze Erklärung: Daß wir diesmal kein Programm zum „Spiel des Monats" gekürt haben, war durchaus Absicht, denn einen echten Spielspaß-Überflieger konnten wir nicht ausmachen.

Ihre PC Games Redaktion



Foto: Michael Schraut

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

SPECIAL

E3 in Los Angeles

Vom 16. bis 18. Mai fand die Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) zum vorerst letzten Mal in Los Angeles statt. Die größte Spielemesse der Welt zieht im nächsten Jahr nach Atlanta, da das Gelände in Kalifornien einfach zu klein geworden ist. Rund 300 Aussteller zwängten sich dieses Jahr in die drei Messehallen, um sowohl der Presse als auch den Fachhändlern die neuesten Entwicklungen zu präsentieren.

In unserem zehnseitigen Show-Report erfahren Sie alles über die noch ausstehenden Mega-Hits (Command & Conquer: Alarmstufe Rot, Lands of Lore 2). Konzentriert haben wir uns aber auf die brand-neuen Produkte wie Destruction Derby 2, Discworld 2, Creatures und NHL Hockey 97.



REVIEWS

ONLINE

HARDWARE

COMPETITION



128 Das Action-Strategiespiel von Warner Interactive kommt ohne die verwirrende Einheiten-Vielfalt eines Command & Conquer oder WarCraft 2 aus. Stattdessen brilliert das witzige Programm mit einem vergnüglichen Zwei-Spieler-Modus - Spaß und Spannung sind garantiert, wenn via Splitscreen Panzer und Hubschrauber auf die gegnerische Basis losgelassen werden.



58 Kann eine Kampfhubschrauber-Simulation noch Spaß machen, wenn einem schon beim Öffnen der Spiele-Packung ein furchteinflößendes Handbuch auf die Füße fällt? Warum ein Programm mit gnadenloser Realitätsnähe und anspruchsvoller Steuerung auch für Einsteiger und Simulations-Abstinenzler in Frage kommt, erläutert unser umfangreicher Test von Origins AH 64 D Longbow ab Seite 58.



137 Seit unserem WarCraft 2-Test ist rund ein halbes Jahr vergangen, und viele Fans gelüstet es nach frischen Levels. Aber Blizzard wäre nicht Blizzard, wenn man für dieses Prachtspiel eine simple Mission-Disk konzipiert hätte. Die vielen neuen Features des WarCraft 2 Expansion Sets nehmen wir ab Seite 137 unter die Lupe.

Fernsehen



3sat
Samstag, 15. Juni
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
neue Folgen 96 - Folge 1

Bayerisches Fernsehen
Montag, 17. Juni
15.30 Uhr
Technik als Hobby

3sat
Montag, 17. Juni
21.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

Bayerisches Fernsehen
Mittwoch, 19. Juni
8.30 Uhr /16.30 Uhr
Technologie 13

3sat
Samstag, 22. Juni
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
neue Folgen 96 - Folge 2

Bayerisches Fernsehen
Montag, 24. Juni
15.30 Uhr
Technik als Hobby

3sat
Montag, 24. Juni
21.00 Uhr
Menschen, Technik, Wissenschaft

3sat
Montag, 24. Juni
21.30 Uhr
„Neues...die Computershow"

Bayerisches Fernsehen
Mittwoch, 26. Juni
20.15 Uhr
Forscher - Fakten - Visionen
Das Wissenschaftsmagazin

3sat
Samstag, 29. Juni
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
neue Folgen 96 - Folge 3

3sat
Montag, 1. Juli
21.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

3sat
Samstag, 6. Juli
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
Folge 4

Bayerisches Fernsehen
Sonntag, 7. Juli
13.45 Uhr
TM - Das BR-Technikmagazin

ARD
Sonntag, 7. Juli
17.00 Uhr
Ratgeber: Technik

3sat
Montag, 8. Juli
21.30 Uhr
„Neues...das Computermagazin"

Bayerisches Fernsehen
Montag, 8. Juli
15.15 Uhr
Computer-Treff (Wdh.: 9. Juli um 9.30 Uhr)

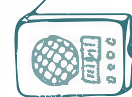
3sat
Samstag, 13. Juli
14.00 Uhr
„Neues...der Anwenderkurs"
Folge 5

Bayerisches Fernsehen
Sonntag, 14. Juli
12.45 Uhr
Clip & Claro
Das Jugend- und Technikmagazin

3sat
Montag, 15. Juli
21.30 Uhr
„HITEC"
Das Technikmagazin

Änderungen vorbehalten.

Hörfunk



Ruhrwelle
Samstag, 6. Juli
10.15 Uhr
Computer Corner
Brennen von CDs
CD-Writer mit 8-facher Geschwindigkeit von TEAC

Radio Düsselwelle
Montag, 8. Juli
17.00 Uhr
„Bit für Bit"

Deutsche Welle Radio
Montag, 15. Juli
11.35 Uhr
Podium
Computer-Welt

Regelmäßige Hörfunk-Sendungen:

Bayern 2
zweimal monatlich montags
16.30 bis 17.00 Uhr
„Fatal Digital"
das regelmäßige Computer-Magazin beim Jugendprogramm „Zündfunk"

Radio ffn
montags
14.40 Uhr
„Der kleine Computer"
gibt hilfreiche Tips für PC-Anwender

Radio Hamburg
montags
17.00 Uhr
„Chipsfrisch"

Radio Juninwelle
montags
17.40 Uhr
„Computer-Ecke"

Info-Radio (Gemeinschaftsprogramm SFB und ORB)
mittwochs
15.40 Uhr
High-Tech

NDR 2
mittwochs
19.05 Uhr
Club Online
mit einzelnen Beiträgen aus der Computer online

SDR 3
donnerstags
18.00 Uhr
Point - Computerspiel-Tip

Deutschlandfunk
samstags
16.30 Uhr
„Forschung aktuell"
speziell mit Themen zu Computer und Kommunikation

WDR 5
samstags
10.45 - 11.00 Uhr
„Radio 5 am Vormittag"
Ratgeber: Computer

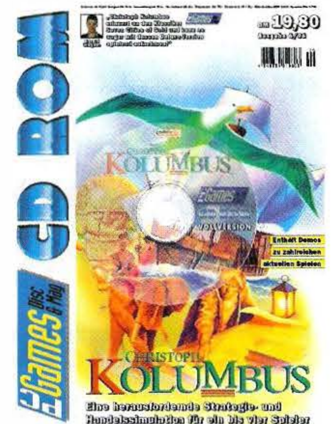
Änderungen vorbehalten.

Hotlines

Hersteller / Vertrieb	Telefon?	Wann?	
Acclaim	(02 11) 5 23 32 22	24h	
Ascon	(0 52 41) 96 69 33	Mo - Fr:	1400-1700
Attic	(0 74 31) 5 43 23	Mo - Fr:	0800-1800
Blue Byte	(02 08) 4 50 88 88	Mo - Fr:	1500-1900
Bomico	(0 61 07) 94 51 45	Mo - Fr:	1500-1800
Electronic Arts	(0 52 41) 2 60 24	Mo, Mi, Fr,	1400-1700
Gametek	(01 80) 5 30 45 25	24h/Tag	
Greenwood	(02 34) 9 32 05 55	Mo - Fr:	1500-1800
Ikarion Software	(0241) 4701 50	Mo, Do, Fr:	1530-1830
Infogrames	(0221) 4 54 31 07	Mo - Fr:	1500-1800
Max Design	(00 43) 3 68 72 41 47	Mo - Fr:	1500-1800
Neo	(00 43) 16 07 40 80	Mo - Fr:	1500-1800
Sega	(0 40) 2 27 09 61	Mo - Fr:	1000-1800
Sierra	(0 61 03) 99 44 40	24h/Tag	
Softgold	(02131) 96 51 11	Mo, Mi, Fr:	1600-1800
Software 2000	(0 52 41) 98 60 10	Mo - Fr:	1100-1300
Red Balloon	(0 52 41) 80 70 80	Mo - Fr:	1100-1300
Viacom New Media	(0130) 82 01 15	Mo - Fr:	0900-1700
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo - Do:	1400-1800
Warner Interactive	(0 40) 27 85 53 06	Di, Mi, Do:	1500-1800

PC Games CD-ROM

Christoph Kolumbus für DM 19,80



Auf der aktuellen PC Games CD-ROM befindet sich Christoph Kolumbus. In diesem Spiel rund um die Entdeckung Amerikas müssen Sie sowohl regen Handel mit Europa treiben als auch mit den Ureinwohnern im Einklang leben. Ein schwieriges Unterfangen, vor allem weil die Krone ständig neue Entdeckungen wünscht, um den anderen europäischen Ländern zu zeigen, wer die Nase vorn hat.
Das von Software 2000 entwickelte Spiel konnte auch international (vertrieben von „Wild" Bill Stealeys Interactive Magic) viele Erfolge einfahren und bietet stundenlangen Spielspaß.

Gerüchte & News aus Amerika



Markus Krichel schreibt über Selbstdarsteller in Online-Foren

Sicher haben Sie schon mal versucht, sich im Netz oder in Online-Diensten ein paar Informationen über Spiele zu besorgen. Nichts verkehrt damit, dafür sind diese Dienste schließlich da. Zum Beispiel kündigt die Infoleiste stolze 35 Nachrichten zum Thema „Die Siedler 2" an. Nach hoffnungsvollem Anklicken präsentiert sich folgendes:

From: Dr. Death
To: Smelly Dwarf
Hallo Stinkie,
...haste gestern „ran" gesehen?
The Indestructible Dr. Death
Co-Sysop der Rachenputzer,
Obermotz der Online-Surfer.
Jede unaufgeforderte E-Mail wird mit 500 DM bestraft.
Meine Mutter trägt Bundeswehrstiefel usw. usw.

Der gute Stinkie antwortet natürlich ebenso nichtssagend, weist aber nachdrücklich darauf hin, daß er beim letzten C&C-Turnier den Titel „Barfmaster" errungen hat und schließt das Ganze mit einem Spruch der Woche ab. Das Ganze wiederholt sich ca. 50 mal durch sämtliche Nachrichten. Diese Form der Selbstdarstellung artet immer mehr aus. Ernsthafte Info-Sucher beschränken sich schon lange auf spezialisierte Web-Seiten oder Usenet-Threads, um Typen wie Stinkie und Dr. Death aus dem Weg zu gehen. Das Traurige an der Sache ist, daß diese Nervtöter tatsächlich glauben, auf diese Weise eine Art Online-Prominenz erlangen zu können. Das ist also die große Online-Gemeinde?

Major League Soccer

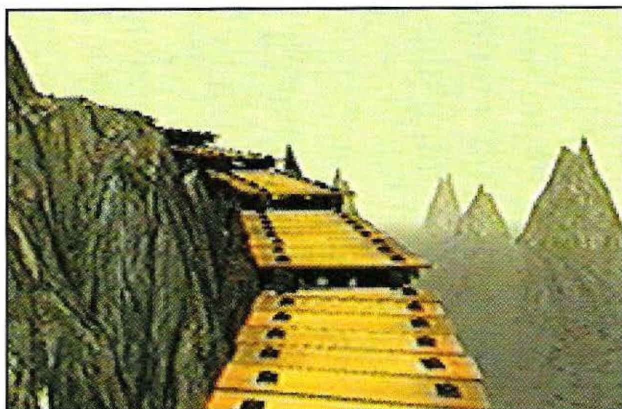
Fußballspiele von BMG Interactive



Die Bertelsmann-Company BMG Interactive will in Zukunft auch Sportspiele entwickeln. Unter der Leitung von Don Traeger, dem Mitbegründer des renommierten Labels EA Sports (FIFA Soccer, NBA Live, NHL Hockey, PGA Tour Golf), wurde vor kurzem eine eigene Sports-Division ins Leben gerufen. Der Lizenzvertrag mit der noch jungen amerikanischen Profiliga Major League Soccer (kurz: MLS) wurde bereits unterzeichnet. In den nächsten vier Jahren sollen gleich mehrere Fußballspiele erscheinen, die dann mit dem EA-Sports-Hit FIFA Soccer konkurrieren werden. Das erste Ergebnis des neu zusammengestellten Programmier-Teams soll im Frühjahr 1997 zu sehen sein.

Myst 2

Who cares?



Broderbund informiert uns, daß die Veröffentlichung von Myst 2 auf Weihnachten 1997 verschoben wurde. Dies könnte zumindest teilweise auf die nach wie vor bestehende Popularität des Erstprodukts zurückzuführen sein. Im Januar dieses Jahres erreichten die Verkaufszahlen die Traumgrenze von zwei Millionen Einheiten, und ein Ende dieses einmaligen Erfolges ist noch nicht abzusehen. Erste Bilder von Myst 2 lassen darauf schließen, daß sich am Spielkonzept rein gar nichts geändert hat. Immerhin wird die vielgelobte Grafik des Kultspiels verfeinert, um mit Zork: Nemesis & Co. Schritt halten zu können.



Aeon

Viacoms Lizenztresor

Mediagigant Viacom greift tief in die Lizenzkiste und fördert gleich zwei Spiele zutage, die auf den populären MTV-Cartoons basieren. In Aeon Flux kämpfen sich die leichtbekleideten Heldinnen durch sechs actiongeladene und bizarre Missionen. In Joe's Apartment erhält der Protagonist tatkräftige Unterstützung von seinen Zimmergenossen: Es handelt sich dabei um Tausende von Küchenschaben (neudeutsch: Cockroaches).

Telegramm

Activision verspricht eine neue Version von Pitfall unter Win95 als 3D-Action-Produkt. +++ William Colby, ehemaliger Direktor des CIA und Co-Designer von Spycraft: The Great Game wurde tot aus einem Fluß geborgen. +++ Rocket Science, die mit ihren ersten Produkten voll daneben lagen, probieren ein Comeback mit vier neuen Produkten. Steve Meretzky (Infocom) ist für das Detektivabenteuer The Space Bar verantwortlich. +++ Oh, Glückes Geschick: Zumindest die Hauptdarsteller aus dem ersten Teil werden uns in Phantasmagoria 2 erspart bleiben. A Puzzle of Flesh ist eine vollkommen neue Story. Sierra ist stolz auf die Tatsache, daß es den Vorgänger in Sachen Sex und Gewalt bei weitem übertreffen wird. Wie sieht's mit Spielspaß aus? +++

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



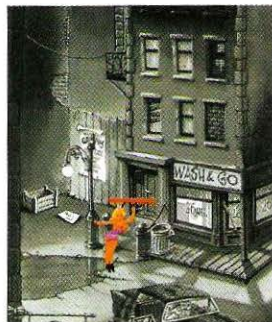
Thomas Borovskis warf wieder mal sein Geld aus dem Fenster

„Hardwareaufrüstungswahn" - das ist nicht nur ein feines Wort, sondern auch ein Themenkreis, der jeden PC-Besitzer irgendwie betrifft. Neuerdings ist ein Begriff dazugekommen, der speziell uns Spieler angeht: 3D-Beschleuniger-Karten sollen das grafische Potential des PC um ein Vielfaches aufwerten. Doch was lesen Sie auf dem Titelblatt der PC Games, die Sie gerade in Händen halten? **„Der Knock-out für Beschleunigerkarten!"** wird dort mit Verweis auf Segas Virtua Fighter PC angekündigt. Das ging aber schnell, oder? Gerade mal ein halbes Jahr ist es her, daß mit Diamonds „Edge 3D"-Karte das Zeitalter der 3D-Beschleuniger eingeläutet wurde. Irgendwie erinnert mich die ganze Situation an den **MPEG-Hype**, der vor einigen Jahren von den Hardware-Herstellern aufgebracht wurde. Damals waren es nicht die 3D-Spiele (Action und Simulation), sondern die Adventures und Interaktiven Filme, die von der neuen Hardware-Erweiterung profitieren sollten. Durch Videoclips in Fernseh-Qualität sollte es den Publishern endlich möglich werden, echte **„Kinofilme zum Mitspielen"** zu schaffen. Auf die damals angekündigte Flut von MPEG-Spielen warte ich bis heute. Und was kann ich mit der - nicht gerade billigen - MPEG-Karte in meinem PC nun alles machen? Überhaupt nichts! Mir ist kein Spiel bekannt, das auf die Video-Fähigkeiten von MPEG-Karten zurückgreift - und an meiner „Forrest Gump"-Video-CD habe ich mich inzwischen sattgesehen. Aber es geschieht mir wohl ganz recht, denn ich habe mit dem vorschnellen Kauf eine goldene Regel mißachtet, die ich anderen so gerne unter die Nase reibe: **„Software verkauft Hardware!"**. Vielleicht versuchen Sie, es besser zu machen. Bevor es kein gutes Dutzend 3D-Spiele gibt, die eine bestimmte 3D-Karte unterstützen, lassen Sie Ihr Geld besser im Sparstrumpf!

Bazooka Sue

Die Sau kommt doch!

Nachdem um Starbytes Grafik-Adventure Bazooka Sue ein Jahr lang völlige Stille herrschte und man schon vermuten konnte, daß das Projekt niemals fertiggestellt werden wird, ließ die Bochumer Spieleschmiede jetzt verlauten, daß die Veröffentlichung kurz bevorsteht. **Das frivole Krimi-Adventure** rund um die Schweinedame Sue soll noch im Juni in den Läden stehen. Starbyte arbeitet übrigens auch an einer völlig neuen Demoversion, die Sie auf einer unserer nächsten Cover-CD-ROMs finden werden.



Witzige Erotik und ein Schuß Krimi-Spannung: Starbytes Bazooka Sue.

Magic The Gathering

Bald in Deutschland erhältlich

Wie MicroProse kürzlich verlauten ließ, hat sich kein Geringerer als **Sid Meier** der längst überfälligen Fertigstellung von Magic The Gathering angenommen. Das Trading-Card-Game besteht aus zwei Spielmodi: zum einen der klassische Duell-Modus, in dem man das bekannte MTG-Kartenspiel gegen den Computer spielt, zum anderen der **„Adventure-Modus"**, in dem der Spieler auf andere Zauberer trifft und sich mit diesen duelliert. Der Erscheinungstermin für die englische Fassung ist im Juli - eine deutsche Version kommt acht Wochen später.



Bei MTG in der PC-Version spart man sich das Nachkaufen von Karten.

Phantasmagoria 2

Nur für Erwachsene

Von der Jugendstil-Villa in die Chemiefabrik: Nach ersten Angaben von Sierra wird der Nachfolger des Gruselschockers Phantasmagoria sich in der Handlung gravierend vom ersten Teil unterscheiden. Die spannende Story dreht sich diesmal um unheimliche Vorgänge innerhalb der **Chemiefabrik** „WynTech Chemicals". Außerdem ist in den Spielverlauf eine unheilvolle Dreierbeziehung à la **„Eine verhängnisvolle Affäre"** als Parallelhandlung eingeflochten. Die Dreharbeiten zu dem Erwachsenenspiel haben bereits begonnen, der vorläufige Erscheinungstermin liegt momentan noch bei September 1996.



Viel Spannung und ein Schuß Erotik - Sierras Rezept für Phantasmagoria 2.

Lands of Lore 2

Synchronsprecher-Wettbewerb - Teil 3

Es folgt der dritte und letzte Teil unserer gemeinsamen Suche nach einer Synchronstimme für Lands of Lore 2. Zur Erinnerung nochmal die ersten beiden Fragen:

1. **Womit erreicht die Hexe Scotia ihre Macht, sich in verschiedene Gestalten zu verwandeln?**
2. **Wie heißen die vier Völker der „Lands"?**

Und hier die dritte Frage:

3. **In den urbischen Minen lebt das Wurmmonster Larkhon - mit welcher Waffe kann man es besiegen?**

Wissen Sie die Antworten und wollten Sie schon immer mal ein Computerspiel mitsynchronisieren? Dann die Antworten auf eine Postkarte schreiben und an Virgin schicken! Doch das ist noch nicht alles: Die richtigen Antworten sind nur die Voraussetzungen, um in die Endausscheidung zu kommen. Um Ihre Qualitäten als Sprecher beurteilen zu können, benötigt Virgin nämlich auch eine Stimmenprobe. Dazu müssen Sie den folgenden Dialog aus Lands of Lore 2 auf eine Kassette sprechen und ebenfalls an Virgin schicken. Also ran ans Mikrofon!

Draracle: „Nicht jetzt, Ja´Kel! Belials Mutter ist erwacht."
Jo´Kel: „Belial? Was haben wir von der Sippe eines toten Gottes zu befürchten?"
Draracle: „Vor seiner Vernichtung hat Belial eine magische Bestie erschaffen, die ihm als eigene Mutter dienen sollte. Durch diese Bestie ist Belial jetzt zurückgekehrt."

Zum Schluß noch die Adresse:

Virgin Interactive Entertainment
Stichwort: Götterdämmerung
Borselstr. 16 b • 22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 15. Juni 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



Harald Wagner ist erschüttert über vertane Chancen der Hardware-Industrie

Erfahrungsgemäß reagiert die Hardwarebranche schnell auf neue Verkaufsmöglichkeiten, die der Spielemarkt eröffnet. Als vor vielen Jahren Rennspiele populär wurden, erschienen bald Pedalsysteme. Als Flugsimulationen ein breites Publikum ansprachen, gab es zusätzlich Schub- und Ruderkontrolle. Nur bei einem Mißstand haben die Hardwareproduzenten Jahre gebraucht, um ein adäquates Produkt zu finden: die mehrfache Tastenbelegung: Den Anfang machte der Microsoft-Flugsimulator, später setzte MicroProse mit seinem Falcon noch eins drauf: fast jede der 100 Tasten eines Keyboards war (dank Shift-, Strg- und Alt-Taste) mit zahlreichen Funktionen belegt - um alles aus der Simulation herauszuholen, war ein langes Studium des Handbuchs notwendig. Erst jetzt existieren bezahlbare Gegenmittel: Joysticksysteme, die bis zu 28 Tastaturkommandos emulieren, oder Tastaturen mit zusätzlichen Tasten (danke, Windows 95!). War bis dato Thrustmaster der einzige Hersteller qualitativ ausreichender Lösungen, so findet die Technik langsam Einzug in den Massenmarkt. Doch, oh weh! Kaum eine Software leistet sich noch derartige ergonomische Schnitzer, schon eine doppelte Belegung einer Taste ist nur noch selten zu finden. Dennoch gibt es jeden Monat neue Geräte, die einen immer größeren Teil ihrer Oberfläche mit Tasten schmücken. Bald wird dieser Platz nicht mehr ausreichen - ob uns dann neben einer neuen Treiberproblematik eine Mehrfachbelegung der Tasten droht?

Formula One Grand Prix II

Und es kommt doch

Noch weit über zwei Jahren Entwicklungszeit und über drei Monaten Verspätung soll Formula One Grand Prix II von MicroProse nun doch erscheinen. Der letzte und angeblich endgültige Erscheinungstermin für die Rennsimulation ist Ende Juni 1996. Grund für die Verspätung sind die hohen Hardware-Anforderungen der exorbitanten SVGA-Grafik. Die Version, die letztendlich in den Handel gelangt, soll auch auf heute käuflich zu erwerbenden Rechnern in voller Pracht flüssig laufen.





Weihnachten 1995 war der Wunschtraum, Mai 1996 das realistische Ziel der Programmierer: Formula One Grand Prix II soll nun endgültig im Sommer dieses Jahres erscheinen.

Privateer: The Darkening

The Lost Mind of ...





Das einstmals als WC3 gehandelte Privateer bekommt nun einen zeitgemäßen Nachfolger, der stark auf Spielfilmelemente setzt.

Mit zwei unerwarteten Meldungen überraschte Origin noch vor der E3 in Los Angeles: Wing Commander IV erscheint nun auch für die noch recht kleine PowerMac-Gemeinde, und der Wing Commander-Bruder Privateer bekommt mit Privateer: The Darkening einen Nachfolger. Mit europäischen Schauspielern wird ein interaktiver Spielfilm gedreht, in den die SVGA-Raumschiffsimulation eingebettet sein wird. Der Spieler erwacht nach einem Raumschiffcrash mit verlorenem Gedächtnis. Mit den klassischen Privateer-Methoden Handel und Kampf sollte er sich nun schnell auf die Suche nach seiner Vergangenheit machen - schließlich sind einige hartnäckige Killer hinter dem Spieler her.

Top Gun Mission of the Month

Nachschub für Vielflieger

Unter dem Titel „Mission of the Month" veröffentlicht MicroProse unter der Internetadresse http://www.microprose.com/topgun/month.html ab sofort jeden Monat eine Zusatzmission für die Flugsimulation Top Gun. Den Anfang macht eine Mission in Kuba, wo noch wirtschaftlichen Schwierigkeiten die Rebellen die Macht auf den Straßen an sich gerissen haben. Castro schickt daraufhin seine Armee, um die Aufstände zu stoppen. Diejenigen Rebellen, die den Soldaten entkommen konnten, verstecken sich oder versuchen zu flüchten. Zahlreiche Boote verlassen nun Kuba in Richtung USA. Die Frage ist nur, sind sie Freund oder Feind...



Kanonenfutter: wer die recht anspruchsvollen Missionen der Flugsimulationen Top Gun bereits bestanden hat, erhält nun monatlich Nachschub für das Instant-Action-Menü.

Action-Sportspiele Jump & Runs



Oliver Menne schätzt Quake im Netzwerk

Id Software konnte vor knapp zwei Jahren ein neues Genre aus dem Boden stampfen. Alle Entwickler waren sich einig: den 3D-Actionspielen gehört die Zukunft. Jetzt muß id Software allerdings aufpassen, daß ihnen nicht andere Publisher den Rang ablaufen, denn bis Quake erscheint, wird wohl noch einige Zeit vergehen. In der Zwischenzeit räumen andere Spiele, die mit allerlei Gütesiegeln, Awards und Traumwertungen versehen sind, kräftig ab. Wie beispielsweise Duke Nukem 3D, das seit einer Woche endlich auf dem Markt ist. Tolle Grafik, passende Atmosphäre und perfektes Gameplay hat auch Apogees 3D-Ballerei zu bieten, warum sollte man sich also noch Quake kaufen?
Ich glaube, daß gerade die hochkarätige Konkurrenz der ausschlagebende Grund für eine weitere Verschiebung von Quake war. Schließlich kann es sich id Software nicht leisten, jemand anderen auf dem Thron der 3D-Actionspiele Platz nehmen zu lassen. Und die ersten Gefechte mit der seit vier Wochen erhältlichen Shareware-Netzwerk-Deathmatch-Version geben dieser Vermutung recht. Id Software bastelt - mit Erfolg - weiter am Gameplay. Vielleicht sind die Texaner auf der Suche nach dem perfekten Spiel? Die besagte Version spielt sich jedenfalls schon besser als alle Konkurrenzprodukte!

Dominion

Höchste Auflösung

7th Level arbeitet fieberhaft an einem Echtzeitstrategiespiel. Dominion, so der vorläufige Titel des Produkts, soll aber sehr viel actionlastiger als Command & Conquer und WarCraft 2 sein und eher Spieler mit einem schnellen Zeigefinger ansprechen. In puncto Auflösung scheint 7th Level alle Spiele dieser Art in den Schatten stellen zu wollen: bis zu 1.280x1.024 Bildpunkte kann selbst WarCraft 2 nicht bieten. Dominion wird ausschließlich für Windows 95 entwickelt und verfügt über einen Netzwerk-Modus. Bis zu acht Spieler können sich eine wahre Materialschlacht liefern...



1.280 x 1.024 Bildpunkte gab es bis jetzt bei keinem Spiel zu sehen.



Ob ein „normaler" Pentium diese hohe Auflösung bewältigen kann?

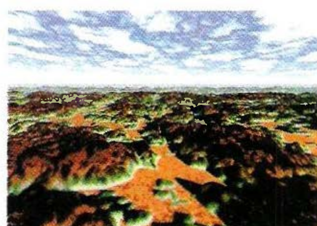
Comanche 3

Neue Engine

NovaLogic gibt die Entwicklung eines Spiels bekannt, auf das wohl alle gewartet haben: Comanche 3! Die neue Engine „Voxel Space 2" soll eine noch detailliertere Darstellung der Landschaft ermöglichen. „Genauso wie der erste Teil, so ist auch Comanche 3 designt worden, um das Genre der Flugsimulationen neu zu definieren und einen neuen Standard für exzellente Software zu setzen", meint selbstbewußt John Garcia, Präsident von NovaLogic. Wie schon bei Comanche vs. Werewolf wird auch beim dritten Teil für Multiplayer-Fans gesorgt: bis zu acht Spieler können via Netzwerk gegeneinander antreten. Das gilt übrigens auch für Armored Fist 2, das ebenfalls mit Voxel Space 2 aufwarten kann. Ein weiteres Spiel mit der neuen Engine ist bereits angekündigt, ein Titel und Inhalt ist aber noch nicht bekannt.



VoxelSpace 2 soll ähnliches Staunen hervorrufen wie sein Vorläufer.

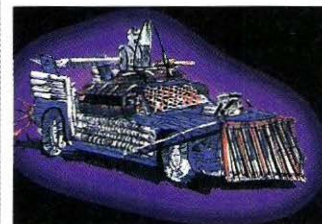


Viele Details und eine plastische Terraindarstellung: VoxelSpace 2!

Collision

Videospiel

Das junge Unternehmen Powerhouse Entertainment besteht aus zwei bekannten Namen: Jim McCurdy produzierte in der Vergangenheit exzellente Musikvideos für Queensryche und Tesla, Chris Painter schrieb mit dem Picture Publisher eines der bekanntesten Anwendungsprogramme. Gemeinsam entwickeln diese beiden Stars nun ein futuristisches Rennspiel, bei dem nach Herzenslust geballert werden darf. Abgefahrene Optik, brillante Videosequenzen und ein fabelhafter Soundtrack sind hier Ehrensache. Wie`s mit dem Gameplay aussieht, konnte allerdings noch nicht in Erfahrung gebracht werden.



Von Anwendungsprogrammen zur Unterhaltungsbranche: Jim McCurdy arbeitet derzeit an Collision.

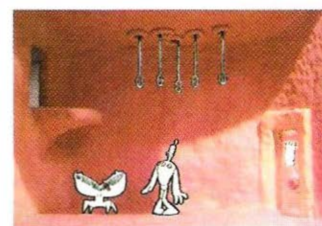
Klaymen`s Quest

Erstes Spiel von Dreamworks

Dreamworks (Steven Spielberg, David Geffen, Jeffrey Katzenberg) hat sein erstes Spiel vorgestellt. The Neverhood Chronicles: Klaymen`s Quest wurde von Doug TenNapel, der bereits für Earthworm Jim verantwortlich zeichnete, entwickelt und handelt von einem kleinen Knetgummimännchen, das sich den Mächten des Bösen entgegenstellt. Aufgrund der riesigen Star-Power, die hinter dem Projekt steckt, darf man sich auf ein hervorragendes Jump & Run gefaßt machen, das vor allem in puncto Atmosphäre und Animation der Konkurrenz stark zu schaffen machen wird.



Bei einer solchen Riege von Stars wird viel von einem Spiel erwartet.



Bei Klaymen´s Quest lenkt der Spieler ein Knetgummi-Männchen.

Decathlon

Mit 3DO zur Olympiade

Wie im letzten Monat bereits angekündigt, steigt 3DO jetzt voll ins PC-Geschäft ein. Mit Decathlon steht zunächst ein Spiel an, das pünktlich zur Olympiade fertig werden sollte. Dabei dreht sich natürlich alles um den olympischen Zehnkampf, an dem sich bis zu acht Spieler über ein Netzwerk und bis zu vier Spieler an einem PC beteiligen können. Durch Motion Capturing bewegen sich die Athleten besonders realistisch, und die verschiedenen Kameraperspektiven sorgen für eine fernseh-ähnliche Atmosphäre.


Pünktlich zur Olympiade bringt 3DO ein neues Summer Games-Spiel.



Für realistische Bewegungen der Athleten sorgt Motion-Capturing.

Martini Racing

Neue Version von Bleifuß

Anläßlich seines 25jährigen Jubiläums als Sponsor im Autorennsport hat Martini das Spiel „Martini Racing" entwickelt. Per Mausklick läßt sich eine schnelle Runde durch die Renngeschichte drehen: auf Fotos und Videos sind die Höhepunkte der Formel 1, der Rallye und der DTM 1995 dokumentiert. Dazu gibt's aktuelle Infos zum Martini Racing Team mit den Fahrern Nicola Larini und Alessandro Nannini. Das Spiel erinnert stark an Bleifuß. Das ist allerdings kein Wunder, schließlich stellte Virgin das Spiel-Konzept zur Verfügung, das anschließend dem Thema Martini Racing angepaßt wurde. Außerdem auf der knapp 30 Mark teuren CD-ROM: ein Audiotrack, der auch mit gewöhnlichen CD-Spielern angehört werden kann.


Gefahren wird ein Alfa Romeo 155 V6 TI, wie er auch bei dem diesjährigen ITC eingesetzt wird.



Mit Martini Racing können Sie versuchen, in die Fußstapfen von Nicola Larini und Alessandro Nannini zu treten.

WiSims & Strategie & Denkspiele

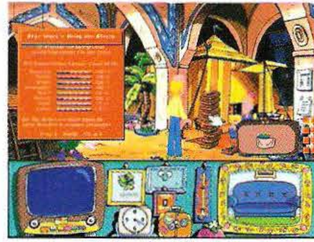
Petra Maueröder über Mord und Totschlag auf dem PC-Monitor



Haben Sie schon mal grob überschlagen, auf wie viele Pixel-Leichen Sie es im Laufe Ihrer Computerspiel-Karriere gebracht haben? Die paar abgemurksten Mutanten in modrigen 3D-Dungeons können Sie ruhig unter den Tisch fallen lassen - da nehmen Ihnen die Bonner Jugendschützer das Zählen per Strichliste ab. Strategiespieler müssen hingegen zum Taschenrechner greifen. Schon nach wenigen Runden beherrscht zum Beispiel ein argloser Command & Conquer-Spieler das ABC der Massenvernichtungswaffen: Hmmm, wie viele Söldner werden bei jeder Offensive erschossen, verbrannt, von einer Granate zerfetzt, vergiftet oder - besonders gagig - vom Tiberium-Harvester überrollt? Nicht zu vergessen die ungezählten Atombombenabwürfe und Luftangriffe. Größenwahnsinn macht erfinderisch - schließlich geht's um die Eroberung der Welt. Selbst bei einem so wonnepropigen Spiel wie Die Siedler 2 können Sie spätestens ab Level 5 mit einigen Dutzend gefallener Soldaten pro Mission kalkulieren. Oder nehmen Sie Civilization, WarCraft 2, Panzer General, Battle Isle 3, Colonization oder Jagged Alliance. Die Bundesprüfstelle ist bei solch seriösen Strategiespielen nicht kleinlich: Entwarnung für den Nachwuchs, keine bleibenden Schäden zu erwarten! Oder anders formuliert: Kettensägen gibt's schließlich in jedem zweiten Keller, aber wer hat schon einen Mammut-Panzer oder einen Orca in der Garage? Moral ist, wenn man's trotzdem spielt. Derweil ich die Quake-Nailgun nachlade und nach Munition für den Raketenwerfer suche, wünsche ich Ihnen viel Vergnügen mit Conquest of the New World - Sie werden sich von diesen Indianern doch wohl nicht ins Bockshorn jagen lassen?

Mad TV 2

Gut Ding dauert noch ein Weilchen



Das berühmte Sofa (zeigt die Einschaltquoten) aus Mad TV 1 ist auch beim zweiten Teil dabei.

Das legendäre Mad TV bekommt im Juni `96 einen Nachfolger. Als Geschäftsführer des gleichnamigen Fernsehsenders kaufen und produzieren Sie Fernsehserien, Talkshows, Krimis, Nachrichten, Reportagen uvm. Das Problem: Sowohl die Werbekunden als auch Ihre Zuschauer wollen zufriedengestellt werden. Die Grafiker und Designer des ersten Teils (Hersteller: Rainbow Arts) kümmern sich um das Konzept von Mad TV 2 (erscheint bei Greenwood Entertainment) und versprechen Gags und Anspielungen ohne Ende. Test-Ergebnisse folgen in der nächsten Ausgabe.

Alarmstufe Rot

Westwood strikes back

Endlich haben die Westwood Studios die endgültigen Details zu Alarmstufe Rot (alias Red Alert), dem Nachfolger von Command & Conquer, bekanntgegeben. Hier die wichtigsten Neuerungen im Überblick: Der Computergegner wird sich um einiges intelligenter verhalten als noch bei C&C, d. h. er kann nun eigenständig eine Basis aufbauen und verwalten. Der Spieler greift bei zweimal 13 Missionen auf eine ganze Reihe völlig neuer Einheiten und Gebäude zurück, darunter Spione, Saboteure, mobile Radarstationen, Fallschirmspringer, U-Boote, Seekreuzer, Jagdbomber uvm. Dabei kämpft man nach einer fiktiven Machtübernahme Stalins entweder auf Seiten der Alliierten oder im Schulterschluß mit den russischen Genossen. Verbessert wurden auch die Multiplayer-Modi: In IPX-Netzwerken können nun gleichzeitig bis zu sechs Feldherren agieren, wobei leistungsfähige Chat-Funktionen den Dialog verbündeter Streitkräfte vereinfachen. Im Programm wird sowohl ein VGA- als auch ein SVGA-Modus integriert sein.



Neben zusätzlichen Einheiten und einem optionalen SVGA-Modus wird Alarmstufe Rot auch neue Szenarien (hier eine Winterlandschaft) enthalten.

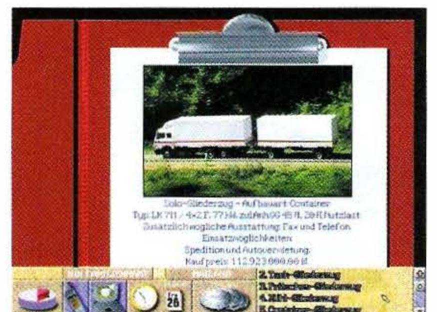
Der Planer 2

Der gute Stern auf allen Straßen

Niemand wurde vom Erfolg der Anfang 1994 veröffentlichten WiSim Der Planer mehr überrascht als die Programmierer selbst. Folge 2 soll bei gleicher Thematik größer, schöner, einfach besser werden. Neben dem ursprünglichen Speditionsgeschäft dürfen Sie jetzt auch Kurierdienste, Autovermietungen und Werttransport-Unternehmen betreiben und sogar Stadtrundfahrten in 19 Ländern und 149 Städten betreiben; die Abrechnung erfolgt diesmal in landesüblicher Währung. Ein völlig neuartiges Benutzer-Interface nutzt SVGA-Grafik und enthält eine üppige Online-Hilfe. Das außerordentlich komplexe Programm soll laut Greenwood Entertainment noch im Juni ausgeliefert werden.



Der Blick über den Tellerrand: Bei Der Planer 2 sind Sie ab sofort international im Einsatz und bieten Ihre Dienstleistungen u. a. in den USA an (links).



Multimedia & Online & Hardware

Herbert Aichinger erzählt von der Dienstleistungsgesellschaft



Der ständig zunehmende Preisdruck zwingt auch die wirklich großen Waschmaschinen- und Computerverkäufer zu mehr Service gegenüber dem Kunden. Ständig die Verbraucherschutzbestimmungen im Hinterkopf, Kompetenz bis zum Exzeß, entbrennt ein scharfer Streit um die Käufergunst.

Käufer: Grüß Gott. Ich bräuchte ein 8 Megabyte-PS/2-SIMM, echtes Parity-Bit, Refresh bei höchstens 60 ns, ...
Verkäufer: Ja, klar, kein Problem. Hier sind zwei 4 MB-SIMMs.
Käufer: Ich wollte ein einzelnes SIMM. Und auch keine 70 ns.
Verkäufer: Das haben wir nicht. Macht auch keinen Sinn. Für Memory-Interleave braucht man eine volle Bank.
Käufer: Wie wäre es dann mit einem einzelnen 16 MB-SIMM, haben Sie so etwas vielleicht?
Verkäufer: Nö.
Käufer: Naja, dann nehme ich halt zwei 4-Megabyte-SIMMs.
Verkäufer: Da muß ich erst ins Lager.
Käufer: Äh, Moment noch bitte, angenommen, Ihre SIMMs vertragen sich nicht mit meinen alten SIMMs. Nehmen Sie Ihre wieder zurück?
Verkäufer: Nein, natürlich nicht. Wir nehmen überhaupt keinen Speicher zurück.
Käufer: Und wenn die Dinger kaputt sind??????
Verkäufer: Das müssen Sie uns dann erst beweisen. Sie müßten sich den Speicher bei uns schon einbauen lassen...
Käufer (leise fluchend): Gut, schön, ich bringe meinen Rechner gleich vorbei. Heute abend hol ich ihn dann wieder ab?
Verkäufer:...dafür brauchen wir etwa eine Woche, wegen der Tests.

Von nun an wird beim Elektronikhändler um die Ecke gekauft. Ich bin doch nicht blöd!

Monitor-Recycling

Bereits über 800 Annahmestellen

Sonys Monitor-Rücknahmesystem kann bereits erste Erfolge verzeichnen. In den ersten acht Wochen haben sich 800 PC-Händler als Annahmestelle angemeldet, darunter beispielsweise die gesamte Filialkette Escom. Das System funktioniert folgendermaßen: Jeder Sony-Monitor wird mit einer Marke ausgeliefert, die zur kostenlosen Rückgabe berechtigt. Besitzer älterer oder Monitore anderer Hersteller müssen einen Kostenbeitrag von 29,00 DM leisten. Die Firma Rethmann, Lünen, verwertet oder entsorgt die Geräte anschließend fachgerecht.



Endlich kann auch der PC-Besitzer ein reines Gewissen haben. Sonys Rücknahmesystem garantiert eine ökologisch sinnvolle Verwertung.

Neue Angebote in AOL

Homebanking endlich möglich

T-Online droht, seine Monopolstellung im Homebanking-Bereich zu verlieren. Mit der Direkt Anlage Bank, einer Tochter der Bayerischen Hypotheken- und Wechselbank, plant AOL eine Zusammenarbeit. Das Girokonto und das Wertpapierdepot (!) lassen sich mit dem anerkannten Sicherheitsprotokoll PIN/TAN führen. Der Clou sind die für Online-Geschäfte um 50% gesenkten Bankgebühren. Kennwort: „DirABa".
Unter dem Kennwort „Matchball" ist ab sofort der Deutsche Tennisbund mit einem kompletten Informationspaket erreichbar. Aktuelle Ranglisten, Termine, Porträts von rund 250 deutschen Tennisspielern und vor allem Tips zur Kartenbestellung sind rund um die Uhr abzurufen.



T-Online in Gefahr? Via AOL ist ab sofort Homebanking möglich, allerdings nur mit einem Konto der Direkt Anlage Bank.

ATI 3D XPRESSION

Auch ATI 3D-beschleunigt

Dank ausgereifter Prozessortechnologie und vorhandener Treiberschnittstellen kommt endlich Bewegung in den Markt der 3D-Grafikbeschleuniger. ATI will gegen Ende Mai das 3D XPRESSION-Board fertig haben, ein Board auf Basis des eigenen 3D Rage. Der Chip beschleunigt 2D-, 3D- und Videodarstellung, durch Unterstützung diverser APIs stehen die Hardwarefunktionen jedem Windows 95-Spiel zur Verfügung. Gebundled mit mehreren Spielen soll die Karte ca. 500,- DM kosten.

Neue Angebote in T-Online

Focus und DHD nicht nur im Internet

Nutzern des „Premium-Services" BTX plus bietet die Telekom ein Abonnement an: Das Abo startet mit einer monatlichen Pauschale von 9,90 DM ohne Begrenzung der Nutzungsdauer. Die herkömmliche Zeitgebühr beträgt sieben Pfennig/Minute. Adresse: *PLUS#
Unter der Adresse *FOCUSDE# ist die Zeitschrift Focus jetzt auch in T-Online vertreten. Vorteil für T-Online-Nutzer ist der meist schnellere Aufbau der Informationsseiten.



Mit Quadriga betritt T-Online neues Terrain. Als erstes Multiplayerspiel soll es den Onlinedienst als Spielserver etablieren.

Auch der Kleinanzeigenmarkt „Der heiße Draht" ist nicht mehr allein im Internet erreichbar. Unter *DHD# lassen sich die ständig aktualisierten Kleinanzeigen auch in T-Online durchforsten.
Hobbybastler können sich nun in T-Online über Trainingskurse für Heimwerker informieren. Im Rahmen der „OBI Olympics" bietet OBI bis zum 13. Juli zahlreiche Kurse an. Adresse: *OBI#
Durch die große nationale Verbreitung eignet sich T-Online auch als Server für Multiplayerspiele. Den ersten Versuch macht das Vier-Spieler-Tetris Quadriga, dessen Software auf den eigenen PC geladen werden muß. Adresse: *3470813#

E3 (Electronic Entertainment Expo)

California Dreaming

Los Angeles hatte gerufen - und alle sind gekommen. Auf der Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) tummelten sich wieder einmal Journalisten, Fachhändler und Aussteller aus aller Welt, schließlich gibt es auf keiner Messe im Jahr so viele Neuheiten und Ankündigungen zu sehen. Kleiner Wermutstropfen am Rande: im nächsten Jahr wird die E3 in die Stadt der Olympischen Spiele umziehen, schließlich winkt ein größeres Platzangebot für noch mehr Aussteller, noch mehr Spiele.

Was ist eigentlich die E3? Die E3 ist die wohl größte Computerspielemesse der Welt - das gilt sowohl für den Konsolen- als auch für den PC-Bereich. In diesem Jahr zeigten mehr als 300 Unternehmen über 2.000 Produkte. Eine Anzahl, die an nur drei Messetagen kaum zu bewältigen ist, ganz zu schweigen von dem immer geringer werdenden Platzangebot. Dies ist wohl auch der Grund für den Umzug der E3 nach Atlanta, stehen dort doch ein paar Quadratmeter mehr zur Verfügung.

Generell zeichnete sich bei allen Spieleherstellern der Trend zu Windows 95 ab. Fast alle neuen Spiele laufen unter diesem Betriebssystem, ob nun im Fenster oder Vollbildmodus. Eine Anschaffung ist über kurz oder lang wohl unvermeidlich, wenn man die neuesten Hits spielen möchte. Mehr über alle neuen Produkte lesen Sie auf den folgenden Seiten.



Electronic Arts

Starker Nachfolger zu Jungle Strike





Soviet Strike ist mit seinen Vorgängern nicht zu vergleichen.

Ein heißes Eisen ist auf alle Fälle **Soviet Strike**, der direkte Nachfolger zu Desert und Jungle Strike. Mit diesen beiden Spielen hat das Sequel aber wenig gemeinsam, schließlich handelt es sich um eine völlig neue Engine, die durch allerfeinste Texturen und rasend schnelles Scrolling begeistern kann. Im Bereich Motorsport ergänzt EA sein Line-Up durch **Andretti Racing 97**, das zunächst auf der PlayStation, kurze Zeit später aber auch für den PC erscheinen wird. Grafisch macht dieses IndyCor-Spiel einen ausgezeichneten Eindruck. Hoch im Kurs fast aller Messebesucher stand auch **The Darkening**, das nun doch unter der Headline Privateer erscheinen wird. Die 3D-Engine ist sehr viel schneller als bei Wing Commander 4 und auch die Grafik wirkt etwas detaillierter. Die Stars, die in den Videosequenzen auftauchen werden, können sich ebenfalls sehen lassen. Mit von der Partie sind Christopher Walken, Clive Owen und John Hurt.

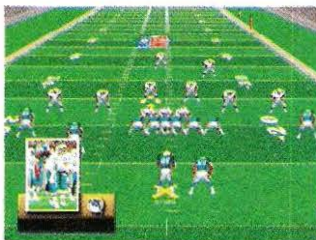


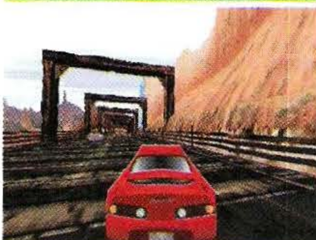
Andretti Racing 97 erscheint zunächst für die PlayStation, eine PC-Version ist aber geplant.

Neue Spiele aus der Sportreihe:



NHL Hockey 97 setzt neue Maßstäbe im Bereich der Sportspiele. Selbst kleinste Werbesticker lassen sich mühelos erkennen.





John Madden Football 97 (oben) wurde ebenso stark verbessert wie TNFS Enhanced (unten).

Außerdem von Electronic Arts: Ultima Online (der Avatar im Internet), X-Files (interaktives Adventure zur bekannten Serie), Die Hard Trilogy (Ballerspiel zu den Kinofilmen)

Termine:

Andretti Racing 97	nicht bekannt
Privateer: The Darkening	November 1996
Soviet Strike	Oktober 1996

Acclaim

Echtzeit-Strategiespiel mit Pfiff





Unten sehen Sie eine der riesigen „fliegenden Festungen", mit denen Sie in die Schlacht ziehen.

Stratosphere ist Acclaims erstes Echtzeit-Strategiespiel. Der Untertitel „Conquest of the Skies" verrät schon viel über den Inhalt. In einem Fantasy-Szenario schicken Sie als junger Marineoffizier „fliegende Festungen" in die Schlacht - einem hinterhältigen Baron muß das Handwerk gelegt werden. Mehr als 100 Waffengattungen stehen Ihnen zur Verfügung, um die insgesamt 44 Missionen zu meistern. Selbst Experten werden also einige Zeit beschäftigt sein. Der Multiployer-Modus beinholtet noch weitere Levels, gespielt wird zu zweit über Modem oder zu viert über Netzwerk. Das Weltraum-Bollerspiel **Battlecruiser 3000AD** von Toke2 wird nun nicht über Gometek, sondern über Acclaim auf dem Markt kommen.

Außerdem: Space Jam (Basketball mit Michael Jordan und Bugs Bunny!), Iron Mon (Superhelden-Jump&Run), Iron & Blood (Kompfsportspiel), Drogonheort (Adventure zum Film), The Crow: City of Angels (Actionspiel zum Film).

Termine:

Battlecruiser 3000AD	September 1996
Stratosphere	November 1996

Tendenzen

Sega PC
Die neue PC-Division von Sega konnte auf ganzer Linie überzeugen. Virtuo Fighter PC ist ein sicherer Hit, und auch Daytona bzw. Virtuo City PD werden für Aufruhr im Markt sorgen.

Z
Noch der x-ten Terminverschiebung glaubt schon niemand mehr so richtig an die Existenz des Produktes. Eric Matthews versprach aber: „Wir entfernen nur noch ein paar Bugs!"

Tomb Raider
Core Design kann die Korken knallen lassen. Tomb Roider war für viele Besucher der E3 das absolute Highlight. Die unglaubliche Bewegungsfreiheit könnte das Genre revolutionieren.

Heart of Darkness
Weihnachten 95 sollte HOD in den Läden stehen. Allem Anschein nach werden wir uns noch sechs Monate gedulden müssen. Zuerst wird die Saturn-Version fertiggestellt.

Amerika
Fast alle amerikanischen Hersteller begegneten deutschen bzw. europäischen Journalisten mit tiefer Ignoranz. Bester Spruch: „Germany? Isn´t it somewhere in Europe?"

Mindscape

Warhammer goes Action, Kooperation mit Marvel

Mindscape unterzeichnete einen Vertrag mit Marvel Comics. Gegenstand dieser Kooperation ist das Adventure **Marvel 2099**, in dem sich mehr als 40 bekannte Superhelden (Spiderman, Hulk, Ghost Rider) durch knapp 50 Locations schlagen müssen, um dem fiesen Schurken Anthony Herod Einhalt zu gebieten.

Benutzerfreundliche Kameraperspektiven und allerfeinste Texturen machen Dark Earth zu einem Erlebnis.

Der zweite Teil zu **MegaRace** bietet viele neue Optionen wie beispielsweise automatische Zeitlupe und frei wählbare Kamerawinkel, aber auch eine völlig überarbeitete Grafik-Engine. Begleitet wird das Rennspiel natürlich wieder von Kommentator Lance Boyle. Warhammer geht ebenfalls in die zweite Runde. Nach dem großen Erfolg des Strategiespiels bringt Mindscape nun eine Action-Variante des beliebten Brettspiels auf den Markt, das auch taktische Elemente in sich vereinen soll. Gespielt wird **Warhammer: Dark Crusaders** aus der Ich-Perspektive, mehr als 30 Minuten an Videosequenzen sollen eine dichte Atmosphäre erzeugen. Um Spionage und Sabotage dreht es sich bei **Silencer**. Bei diesem 2D-Actionspiel übernehmen Sie die Rolle eines Geheimagenten, der Informationen besorgen und Mitglieder der Gegenseite eliminieren muß.

Die gerenderten Zwischensequenzen können vor allem durch eine sehr hohe Farbtiefe begeistern. Atmosphärisch sind diese Videos kaum zu überbieten.

The Incredible Hulk ist einer der Stars bei Marvel 2099.

Das absolute Highlight war jedoch **Dark Earth**, das von Mindscape Frankreich entwickelt wird. Neben einer durchdachten Fantasy-Story kann Dark Earth vor allem durch Fakten begeistern: 80 Charaktere mit 3.500 Animationen, 50 Locations mit über 400 Kameraperspektiven und mehr als zwei Stunden Sprachausgabe zeichnen das Spiel aus. Die hohe Auflösung von 640x480 Bildpunkten und die phantastischen Zwischensequenzen mit 32.000 Farben ergänzen den positiven Eindruck. Natürlich wurden auch weitere Schmankerl wie beispielsweise Light, Texture und Shadow Management bzw. Gouraud Shading nicht vergessen. Das Resultat ist ein ausgezeichnetes Action-Adventure, wie Sie unschwer anhand der Screenshots erkennen können.

MegaRace 2 wirkt optisch sehr viel interessanter als der Vorgänger.

Warhammer: Dark Crusaders (oben) und Silencer (unten) hinterließen einen sehr guten Eindruck.

Außerdem von Mindscape: Necrodome (Baller-Rennspiel aus der Ich-Perspektive), Supersonic Racer (Comic-Rennspiel mit 30 verschiedenen Strecken), StarTrader (Civilization im 26. Jahrhundert)

Termine:

Dark Earth	Januar 1997
Marvel 2099	November 1996
MegaRace 2	Juni 1996
Necrodome	August 1996
StarTrader	August 1996
Supersonic Racers	Oktober 1996
Warhammer: Dark Crusaders	Juni 1996

Rocket Science

Gladiatoren der Zukunft

Über Rocket Science wurde im vergangenen Jahr viel geschrieben, das Resultat (Loadstar, Wingnuts) war mehr als enttäuschend. Das soll sich jetzt grundlegend ändern, denn mit **Rocket Jockey** steht ein potentieller Blockbuster in der Pipeline. In einer riesigen Arena treten Sie gegen sechs Rivalen (Computer oder Multiplayer) an - diese Story ist altbekannt. Interessant wird das Spiel erst durch die Art der Fortbewegung: Sie „reiten" auf einer flinken Mini-Rakete und müssen versuchen, Ihre Gegenspieler mit Kabeln und Knüppeln von ihrem „Roß" zu stoßen.

Volle Rakete: Rocket Jockey verspricht rasante 3D-Action.

Alien-Hatz auf vorberechneten Planetenoberflächen: Ganymede.

Ganymede (3D-Action auf dem Jupiter), Obsidian (Adventure im Stil von Myst) und The Spacebar (Space-Adventure) sind Titel, die Ende des Jahres erscheinen sollen.

Termine:

Ganymede	Januar 1997
Obsidian	November 1996
Rocket Jockey	Dezember 1996
The Spacebar	September 1996

SPECIAL

New World Computing

Die Söldnersimulation: Wages of War


Viper bietet neben gelungener Grafik auch große Missionsvielfalt.

Mit **Viper** entwickelt New World Computing eine Flugsimulation mit futuristischer Hintergrundstory. Mehr als 40 Missionen können von bis zu acht Spielern (Netzwerk, Internet) geflogen werden. Die herrlichen Landschaften überzeugen durch feine Texturen


Wages of War versetzt den Spieler in die Rolle eines Söldners.

und vor allem die riesigen Explosionen können begeistern. In die Rolle eines Söldners schlüpfen Sie bei **Wages of War**. Hier müssen Sie Informationen beschaffen und Waffenhändler bestechen - schließlich müssen Sie nicht nur Aufträge akkurat ausführen, Sie stehen auch im Wettstreit mit anderen „käuflichen" Soldaten.

Heroes of Might & Magic 2 (Strategiespiel mit Fantasyflair) und Might & Magic 6 (Fortsetzung der bereits bekannten Serie)

Termine:

Heroes of M & M 2	Oktober 1996
Might & Magic 6	nicht bekannt

Interplay

Im Simulator der Sternenflotte

Ein Spiel (nicht nur) für Trekker: **Star Fleet Academy** versetzt Sie in die Rolle einer jungen Kadetten, der sich bei zahlreichen Trainingsmissionen im Simulator behaupten muß, um schließlich Captain eines eigenes Schiffes zu werden. Der Clou: James T. Kirk, Chekov und Sulu treten als Lehrer auf.


Als Kadett der Sternenflotte dürfen Sie bei Star Fleet Academy antreten.

An Bord eines schwer bewaffneten Roboters schlagen Sie sich bei **Shattered Steel** durch 70 Missionen, die auf insgesamt drei Planeten verteilt sind. Um die 50 verschiedenen Gegner außer Gefecht zu setzen, stehen Ihnen 30 Waffensysteme zur Verfügung. Die Engine ist eine Mischung aus Voxel- und Polygongrafik und macht einen hervorragenden, schnellen Eindruck.

M.A.X. ist ein Strategiespiel, das in den Grundzügen an C&C erinnert.


Auf der Brücke müssen blitzschnelle Entscheidungen getroffen werden.

Ein wenig an Command & Conquer erinnert **M.A.X.** (Mechanized Assault & Exploration), allerdings wird nicht in Echtzeit, sondern rundenweise gespielt. Ihre Aufgabe? Entscheiden Sie sich für einen von acht Clans und erobern Sie insgesamt 24 Welten.

Außerdem auf dem Programm: Waterworld: The Quest for Dryland (Action aus der Vogelperspektive), Fragile Allegiance (Weltraum-Strategie), MDK (Action, Preview PCG6/96), Shadoan (Int. Zeichentrickfilm), Undermountain (Rollenspiel), Dragon Dice (Fantasy-Strategie)

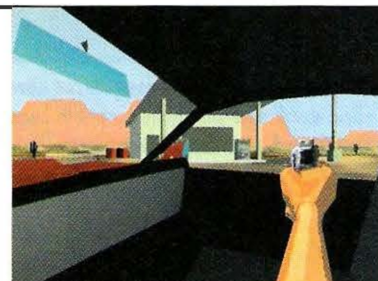
Termine:

Fragile Allegiance	Dezember 1996
M.A.X.	September 1996
Shattered Steel	September 1996
Star Fleet Academy	Dezember 1996
Waterworld	September 1996

Activision

Sport der Zukunft: Hyperblade

Das Sportspiel **Hyperblade** verknüpft Elemente aus Fußball, Hockey und Eisschnellauf. In einer virtuellen Arena treten zwölf Mannschaften, die aus je drei Spielern bestehen, gegeneinander an. Auf flinken Kufen gilt es in diesem Spiel, Tore zu erzielen. Problem: bei diesem Spiel ist jede Gehäßigkeit erlaubt, Fouls gibt es nicht. Activision setzte Full Motion Capturing ein, um die Bewegungsabläufe möglichst realistisch darzustellen.


Bei Interstate `76 begeben Sie sich auf die Jagd nach verrückten Benzin-Terroristen.


Dies ist die erste Studie von Pitfall 3D, das momentan von Activision entwickelt wird und 1997 erscheinen soll.

Im Auftrag der Kraftstoffindustrie sind Sie bei **Interstate `76** unterwegs. Sie klemmen sich hinter das Steuer eines schwer bewaffneten Vehikels (insgesamt stehen 25 zur Verfügung) und machen Jagd auf hinterlistige Gangs, die die Treibstoffvorräte zerstören möchten. Ort des Geschehens ist der Südwesten der Vereinigten Staaten von Amerika.


Hyperblade ist laut Activision die Sportart der Zukunft. Auf Kufen müssen Sie versuchen, Tore zu erzielen und die Gegner mit Haken und Ösen auszutricksen.

Weitere Neuankündigungen: Blast Chamber (Arcade-Action mit rotierendem Bildschirm), The Elk Moon Murder (Adventure im Stil von SpyCraft) und Pitfall 3D (der Klassiker aus der Ich-Perspektive)

Termine:

Blast Chamber	Dezember 1996
Hyperblade	August 1996
Interstate `76	Oktober 1996
The Elk Moon Murder	Juni 1996

Sierra

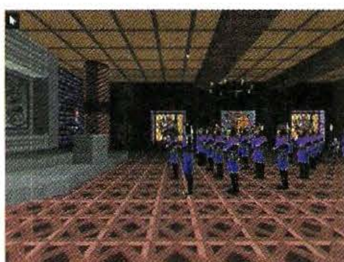
Neue Spielidee: vom Jäger zum Gejagten



Hier wird nicht lange gefackelt: nur wer schnell reagiert, ist bei Hunter Hunted als Jäger bzw. Gejagter erfolgreich. Eine faszinierende Story.

Darauf haben Fans lange gewartet: Sierra verschafft **Larry** einen weiteren Auftritt in einem Adventure. Schlüpfriger Humor ist bei diesem Spiel natürlich Ehrensache. **Betrayal at Antara** ist der direkte Nachfolger zu Betrayal at Krondor. Obwohl diesmal der erfolgreiche Bestseller-Autor Raymond E. Feist nicht zu einer Kooperation bereit war, weist das Spiel doch eine sehr dichte Story auf. Die Grafik macht nun aufgrund der höheren Auflösung einen wesentlich besseren Eindruck.

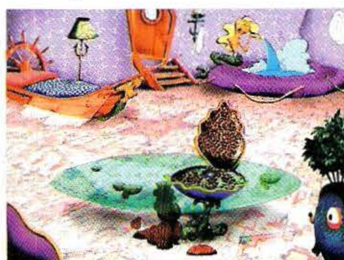
Eine faszinierende Spielidee steckt hinter **Hunter Hunted**. Sie können entweder die Rolle des Jägers (ein furchtloses, außerirdisches Wesen) oder des Gejagten (ein humanoider Straßenkämpfers namens Jake) übernehmen. Gespielt wird in einer 2D-Umgebung, die aber aufgrund der brillanten Grafik sehr imposant wirkt. Das Spiel umfaßt mehr als 50 Levels, in denen natürlich zahlreiche Power-Ups gefunden und benutzt werden können.



Auch Sierra ist AD&D-Lizenznehmer. Birthright ist das erste Spiel einer neuen Rollenspielreihe.



Betrayal at Antara ist der direkte Nachfolger zu Betrayal at Krondor. Leider ist die Story nicht von R. E. Feist.



Sierra hat Larry 7 ein Interface spendiert, mit dem sich jetzt rasend schnell die Locations wechseln lassen.

Sierras gelungener Messeauftritt wurde unterstützt durch: Cybergladiators (Kampfsport mit Robotern), Civil War General (Strategiespiel um den Amerikanischen Bürgerkrieg), Lords of the Realm 2 (Strategiespiel im Mittelalter) und Birthright (AD&D-Rollenspiel)

Termine:

Betrayal at Antara	Oktober 1996
Birthright	September 1996
Civil War General	August 1996
Cybergladiators	September 1996
Hunted Hunter	Oktober 1996
Larry 7: Yank her Away	Oktober 1996
Lords of the Realm 2	November 1996

Eidos Interactive

Tomb Raider war das große Highlight



Tomb Raider bietet dem Spieler größtmögliche Bewegungsfreiheit.

Eidos Interactive setzt sich aus den Unternehmen Centregold und Domark zusammen und hatte auf der E3 seinen ersten internationalen Auftritt. Bei diesem Debüt konnte vor allem **Tomb Raider** (sprich: Tuhm Reyder) überzeugen, in dem Sie die Rolle eines weiblichen Schatzsuchers übernehmen. Die sensationelle Engine gibt dem Spieler eine riesige Bewegungsfreiheit, und die Animationen von Lara Croft - so der Name der Protagonistin - sind mehr als atemberaubend. Lara „Indy" Croft kann artistische Saltos schlagen und ihre Gegner mit zwei Schießeisen (John Woo läßt grüßen) auf`s Korn nehmen.

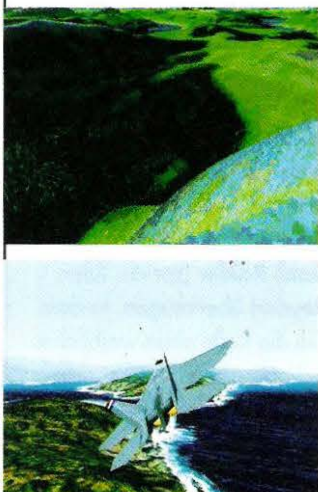
Außerdem steht auf dem Programm: Olympic Summer Games (15 olympische Disziplinen), Olympic Soccer (olympisches Fußballturnier), Terracide (3D-Action im Weltall), Deathtrap Dungeon (3D-Rollenspiel nach einem Roman von Ian Livingstone)

Termine:

Olympic Soccer	Juni 1996
Olympic Summer Games	Juni 1996
Tomb Raider	Dezember 1996

NovaLogic

Flugsimulation ohne Voxel-Grafik



Comanche 3 verfügt über Voxel 2 (oben); F22 Lightning 2 (unten).

Neben Comanche 3 und Armored Fist 2 (siehe Seite 14) arbeitet NovaLogic an **F22 Lightning 2**, das nicht über die neue Grafik-Engine Voxel Space 2 verfügen wird. Stattdessen wird mit Polygonen und Texturen gearbeitet. Darüber hinaus wird die Flugsimulation verschiedene Grafik-Modi (bis 800x600) unterstützen und riesige 3D-Umgebungen zur Verfügung stellen.

Termine:

F22 Lightning 2	Dezember 1996

Philips Media

Philips baut auf Serienstars im Thriller Voyeur 2.

Bewaffnet mit einer Video-Kamera müssen Sie auch bei **Voyeur 2** einen durchtriebenen Mörder stellen. Das Spiel besteht zum größten Teil aus Videosequenzen (insgesamt mehr als 80 Minuten!), in denen Serienstars wie David Groh (Melrose Place) und Dennis Weaver (Gunsmoke) auftreten.



Film oder Spiel? Noch gibt es von Voyeur 2 nicht viel zu sehen. Die Videosequenzen sind jedoch von bestechender Qualität - auch schauspielerisch!

Mit Nihilist (3D-Actionspiel im Weltall), Battle Slayer (Kampfsportspiel), Quintessential Art of Destruction (3D-Action mit Fraktal-Grafik) und Demon Driver (Action-Rennspiel) hat Philips Media bei fast jedem Genre einen Fuß in der Tür.

Termine:

Battle Slayer	November 1996
Demon Driver	Oktober 1996
Down in the Dumps	September 1996
Nihilist	Oktober 1996
QAD	Oktober 1996
Total Control Football	Oktober 1996
Voyeur 2	Juli 1996

Warner Interactive

Experiment zur künstlichen Intelligenz

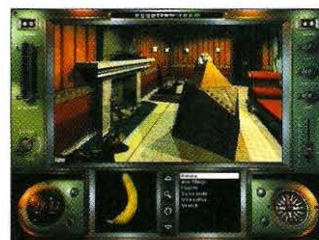
Bei **Ravage** müssen Sie einmal mehr die Erde vor Besuchern aus dem Weltall beschützen. Das reine Actionspiel überzeugt durch detaillierte Hintergrundgrafiken und angepaßte Schwierigkeitsgrade. Packend ist auch **Eradicator**, ein Actionspiel, in dem man von hinten auf seinen Charakter blickt; unglaubliche Explosionen und gerenderte Figuren heben das Spiel von der Konkurrenz ab. Der echte Überflieger war jedoch **Creatures**. Dieses „Spiel" simuliert den Werdegang einer kleinen Kreatur und ist eigentlich mehr ein Versuch zum Thema „künstliche Intelligenz". Zu Beginn benimmt sich das Wesen wie ein kleines Kind: es weiß einfach gar nichts! Das ändert sich im Laufe des Spiels bzw. muß sich ändern, denn wenn die Kreatur zum Beispiel nicht lernt, wie man Nahrung zu sich nimmt, wird es schon bald verenden. So weit muß man es aber als Spieler nicht kommen lassen, schließlich können Sie das kleine Männchen dressieren und ihm sogar ein paar Wörter beibringen. Das klingt jetzt ziemlich an den Haaren herbeigezogen, und wir glauben selbst nicht so recht an die Funktionsweise des Programms. Wir versuchen aber, bis zur nächsten Ausgabe mehr über dieses Produkt in Erfahrung zu bringen.



Ravage soll das Genre Arcade-Action zumindest in puncto Grafik revolutionieren.



Spiel oder Experiment: Creatures simuliert das Leben eines kleinen Wesens. Sehr interessante Idee!



Bei Safecracker übernehmen Sie die Rolle eines durchtriebenen Meisterdiebs.



Your Personal Amok ist eine Art Command & Conquer in 3D!

Außerdem von Warner: Assassin 2015 (Action-Adventure mit herausragender Grafik), Your Personal Amok (Command & Conquer in 3D!), Star Control 3 (Nachfolger des Klassikers), Safecracker (Panzerknackerspiel)

Termine:

Assassin 2015	November 1996
Bubsy 3D	November 1996
Creatures	September 1996
Eradicator	Oktober 1996
F1	September 1996
Ravage	November 1996
Safecracker	Juli 1996
Star Control 3	September 1996
Your Personal Amok	September 1996
Z	Juli 1996

Virgin

Stars bei Toonstruck



Chris Lloyd spielt die Hauptrolle im Comic-Adventure Toonstruck.

Bei **Toonstruck**, das viele Besucher der letzten E3 noch als Edutainment-Titel einstuften, handelt es sich mittlerweile um echtes Multi-Millionen-Dollar-Projekt. In dieser Mischung aus Zeichentrick- und Realfilm spielt Christopher Lloyd (Zurück in die Zukunft) die Hauptrolle; außerdem werden die Stimmen von Tim Curry (Rocky Horror Picture Show) und David Ogden Stiers (Mash) zu hören sein. Das Adventure scheint eine riesige Spieltiefe zu bieten, obwohl die Präsentation eher an den Kinofilm Roger Rabbit erinnert - ein interaktiver Spielfilm ist Toonstruck auf keinen Fall! Für Eishockey-Fans setzt Virgin das auf dem Sega Saturn sehr erfolgreiche **NHL Powerplay Hockey** um. Hohe künstliche Intelligenz und irrwitzige Kamerafahrten sollen dieses Sportspiel auszeichnen. Ein humorvolles Minigolf-Spiel scheint **Caddy Hack: Haunted Miniature Golf** zu werden. Im großen und ganzen wird auf geheimnisvollen, gespenstigen Kursen gespielt, die vor allem durch die grafische Brillanz überzeugen können. Neuigkeiten über Lands of Lore 2 und Command & Conquer: Alarmstufe Rot lesen Sie im News-Bereich.



NHL Powerplay Hockey überzeugt durch butterweiche Animationen.



Mini-Golf mit brillanter Grafik und abgefahrener Idee: Caddy Hack.

Außerdem von Virgin: Gridrunner (Geschicklichkeitsspiel), Galactic Mirage (Strategiespiel im Weltall)

Termine:

Caddy Hack	nicht bekannt
NHL Powerplay Hockey	Juli 1996
Toonstruck	November 1996

Ubi Soft

Rennspiel für MMX-Technologie

Mit **POD** stellte Ubi Soft das erste Spiel für Intels MMX-Technologie vor. Das futuristische Rennspiel überzeugt durch eine irre Geschwindigkeit bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten. Acht verschiedene Fahrzeuge und zwölf gerenderte Rennstrecken sollen für stundenlangen Spielspaß sorgen. Das Veröffentlichungsdatum ist noch nicht bekannt, hängt es doch davon ab, wann Intel seine Motherboards mit MMX austattet. Darüber hinaus erscheint noch in diesem Jahr **Rayman 2**, das mit noch besseren Animationen und riesigen Figuren begeistern kann. Die ersten Grafiken lassen auf ein hervorragendes Jump & Run schließen. Rennspiel-Fans werden gebannt auf **Street Racer Deluxe** warten. Dieses nicht ganz ernstgemeinte Kart-Spektakel läßt sich auch zu vier an einem Rechner spielen (per Splitscreen-Modus).



POD wird als eines der ersten Spiele MMX von Intel unterstützen.



Street Racer kann auch zu viert an einem Rechner gespielt werden.



Rayman 2 überzeugt durch noch comic-mäßigere Animationen.

Termine:

POD	nicht bekannt
Rayman 2	Dezember 1996
Street Racer Deluxe	Dezember 1996

News

Interplay gründet zusammen mit MedioFour ein eigenes Filmstudio namens **Interplay Pictures** ✖✖ Empire entwickelt ein Golfspiel mit einer revolutionären Engine. Der Name? **The Art of Golf** ✖✖ Westwoods Commond & Conquer wird als eines der ersten Spiele über **MPlayer**, einen momentan noch in Planung befindlichen Internet-Game-Server, zu spielen sein. Die Betreiberfirma MPoth kämpft derzeit noch mit den Geschwindigkeitsproblemen des Internet, man ist sich ober sicher, in absehbarer Zeit eine stattliche Anzahl bekannter Spiele dort anbieten zu können ✖✖ In Zusammenarbeit mit den Universol Cartoon Studios produziert Electronic Arts demnächst die ersten 13 Episoden einer **Wing Commander Fernseh-serie.** Noch im Herbst dieses Jahres wird die Science Fiction-Serie im amerikanischen Fernsehen anlaufen. Für die Hauptrollen konnten die WC4-Stars Malcolm McDowell, Mark Homill und Tom Wilson verpflichtet werden ✖✖ Das Online-Adventure **The Realm** könnte eine ernsthafte Konkurrenz für Origins **Ultima** Online-Projekt werden. In exklusiver Zusammenarbeit mit dem Online-Anbieter AOL wird derzeit noch an einem Entwurf für ein Multiplayer-Spiel gearbeitet, das aus Adventure- und Rollenspielelementen besteht und Spielern rund um den Globus offensteht. Bereits für den Sommer wird die Beta-Testphase angepeilt ✖✖ Kostenfreier Online-Spoß mit Blizzard: In Blizzards neuem Actionadventure **Diablo** wird es eine Option geben, die den Spieler auf Knopfdruck mit Blizzards eigenem Battle.Net-Spieleserver verbindet. Kostenlos darf jeder Käufer so longe gegen andere Diablo-Spieler antreten, wie er will. Da Bottle.Net bis jetzt nur in den USA zu erreichen ist, sollten sich deutsche Diablo-Köufer von dieser Multiplayer-Option tunlichst fernhalten (Telefonkosten!). ✖✖ MTV "erfindet" neues Spielegenre: Mit **Slamscape** will der Musiksender MTV im Winterquortal 96/97 das neue Spielegenre „Music Games" im Markt etablieren. Slomscope, das von Viacom New Media programmiert wird, soll Action, gute 3D-Grafik und heiße Rockmusik zu einer Einheit werden lassen.

Sega

Automatenumsetzungen

Sega zeigte neben Virtua Fighter PC (siehe Seite 36) die ersten Versionen von **Daytona USA** und Virtua Cop, das auf dem PC wahrscheinlich **Virtua City PD** heißen wird. Beide Spiele benötigten noch eine Grafikbeschleunigerkarte, jedoch ist aufgrund von Virtua Fighter PC anzunehmen, daß auch diese Automatenkonvertierungen ohne teure Zusatzhardware in exzellenter Qualität für den PC erscheinen werden. Bis Ende des Jahres werden außerdem **Sega Rally** (Rennspiel) und **Manx TT** (Motorradspiel) auf den Markt kommen.



Virtua Cop wird für den PC unter dem Titel Virtua City PD auf den Markt kommen.



Daytona USA lief erstaunlich rund - allerdings nur mit einer Edge 3D-Karte.



Ende des Jahres sollen Daytona und Sega Rally für konventionelle PCs erscheinen.

Außerdem erscheinen Konvertierungen folgender Mega Drive-Spiele: Sonic PC (der Klassiker unter den Jump & Runs), Baku Baku (Geschicklichkeitsspiel), Bug! (3D-Jump & Run), World Series Baseball (Sportspiel)

Termine:

Baku Baku	September 1996
Bug!	September 1996
Daytona USA	Dezember 1996
Manx TT	Januar 1997
Sega Rally	Januar 1997
Sonic PC	September 1996
Virtua City PD	Dezember 1996
Virtua Fighter PC	September 1996
World Series Baseball	September 1996

Gametek

Starke Adventures

Ein echtes Grafik-Adventure im klassischen Stil erwartet uns mit **Alien Incident**. Die faszinierende Story rund um Außerirdische und Halloween wird unterstützt durch gerenderte Animationssequenzen und ein kinderleichtes Benutzerinterface. Ebenfalls beeindrucken konnte **Abduction**, ein Grafik-Adventure mit interessanter Hintergrundgeschichte. Als gestrandeter Pilot müssen Sie sich auf einem fremden Planeten durchschlagen und dabei Puzzles in über 100 Locations lösen.



Sowohl bei Abduction (oben) als auch bei Alien Incident (unten) handelt es sich...



...um Grafik-Adventures im klassischen Stil. Alien Incident verbindet Grusel- und Science Fiction-Elemente.

Weiterhin erscheint von Gametek: Soul Hunt (Adventure mit Full Motion Capturing), Surface Tension (3D-Action in True Color), Mutant Penguins (Lemmings aus der Vogelperspektive), Emperor of the Fading Sun (Strategiespiel in der Zukunft)



Durch die hohe Farbtiefe hebt sich Surface Tension von den Mitbewerbern ab. Übrigens: das Spiel wird von Compro Games, einem israelischen Team, entwickelt.

Termine:

Abduction	März 1997
Alien Incident	Juni 1996
Net: Zone	September 1996
Soul Hunt	November 1996
Surface Tension	September 1996

Sir-Tech

Multiplayer für Jagged Alliance

Der Nachfolger zu **Jagged Alliance** trägt den Untertitel „Deadly Games" und wird die Konkurrenz mit buchstäblich „mörderischen Features" schockieren: Multiplayer-Modus (vier Spieler über Netzwerk, zwei Spieler über Modem), neue Waffen, neue Levels und bis zu 32 Computergegner werden durch einen kinderleichten Szenario-Editor ergänzt. Grafisch hat sich gegenüber dem Vorgänger nichts verändert, lediglich neue Zwischensequenzen sind hinzugekommen.



Jagged Alliance: Deadly Games ist eine stark verbesserte Version des Vorgängers.

Mit Nemesis steht Ende des Jahres ein Adventure auf dem Programm, das auf der überaus beliebten Rollenspielserie „Wizardry" basiert. Gespielt wird aus der Ich-Perspektive.

Termine:

Jagged Alliance: Deadly Games	nicht bekannt
Nemesis: Wizardry Adventure	nicht bekannt



Nemesis: A Wizardry Adventure baut auf die bekannte Fantasy-Serie auf.

Psygnosis

Discworld 2 mit neuer Grafik-Engine



Die Stadt der verlorenen Kinder bietet atemberaubende Rendergrafiken.





Discworld 2 kann mit einer völlig neuen Grafik-Engine aufwarten.





Armee der Finsternis: in Zombieville werden Sie von „lebenden Toten" an der harten Reporter-Arbeit gehindert.

Eine echte Gruselstory steckt hinter **Zombieville**. Sie schlüpfen in die Rolle eines rasenden Reporters, den es nur aus Zufall in eine mysteriöse Kleinstadt verschlägt; er gerät in die Fänge einer okkulten Gemeinde. Das Adventure zeichnet sich vor allem durch eine sehr düstere Atmosphäre aus.

Die Stadt der verlorenen Kinder ist eine Umsetzung des gleichnamigen Kinofilms. In der Rolle eines zehnjährigen Knaben müssen Sie sich durch das Leben schlagen. 20 Charaktere, 100 gerenderte Hintergrundgrafiken und eine überragende Storyline machen das Spiel wohl zu einem potentiellen Hit.

Mit einer neuen Grafik-Engine wartet **Discworld 2** auf. Mehr als 20.000 Animationszeichnungen machen das Adventure fast schon zu einem Zeichentrickfilm. Diesmal mit von der Partie ist Arne Elsholz, die deutsche Synchonstimme von Eric Idle (Monty Python)!

Außerdem von Psygnosis: Ecstatica 2 (Nachfolger des Ellipsen-Adventures), Alphastorm (3D-Action), Athanor (Fantasy-Adventure mit 200 Locations), The Island of Dr. Moreau (phantastisches Adventure), Destruction Derby 2 (der zweite Teil), The Fallen (Endzeit-Action-Adventure), Monster Truck Rally (Truck-Spektakel), Tenka (3D-Action), WipEout XL (neue Auflage), Blue Ice (Adventure im Stil von Myst)



Mystisch: das Adventure Blue Ice!

Termine:	
Athanor	Februar 1997
Destruction Derby 2	November 1996
Discworld 2	Dezember 1996
Ecstatica 2	Februar 1997
Island of Dr. Moreau	Dezember 1996
Monster Truck Rally	Oktober 1996
Stadt der verl. Kinder	Dezember 1996
Tenka	Dezember 1996
The Fallen	Dezember 1996
WipEout XL	September 1996
Zombieville	Oktober 1996

Ocean

Filmumsetzung von Mission: Impossible

Nicht ganz pünktlich zum Kinostart in Amerika, aber immerhin noch vor Ende des Jahres wird **Mission: Impossible** (neuer Film mit Tom Cruise) erscheinen. In diesem spannenden Agentenspiel wird aus der Ich-Perspektive gespielt, zahlreiche Aufträge müssen erfüllt werden. Natürlich stehen dazu die üblichen Spionage-Gimmicks zur Verfügung und neben satter Action, gibt es auch viele Puzzles und knifflige Problemstellungen. Um zwei echte Action-Knüller handelt es sich bei **Tunnel B1** und **Viper**. Beide Spiele werden vom deutschen Unternehmen Neon Software (Mr. Nutz, Mega Drive) entwickelt, aber von Ocean vertrieben. Exzellente Grafik und hohe Spielbarkeit sollen diese Titel auszeichnen.



Aus der Ich-Perspektive schlagen Sie sich bei Mission: Impossible durch das...



...Agentenleben. Grafisch ist die erste Version noch nicht besonders aufregend.



Tunnel B1 verspricht Arcade-Action vom Feinsten - auch in puncto Präsentation.



Genauso wie Tunnel B1 wird auch Viper vom deutschen Team Neon entwickelt.

Außerdem von Ocean: EF2000 Head to Head (Multiplayerversion der bekannten Flugsimulation), World Rally Fever (Kart-Rennspiel von Team 17), Dawn of Darkness (Action für 3D-Blaster)

Termine:

Mission: Impossible	Oktober 1996
Tunnel B1	Dezember 1996
Viper	November 1996

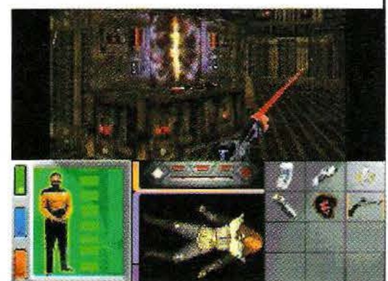
MicroProse

Sightseeing in San Francisco mit Vette

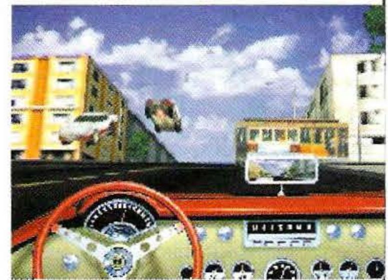
Eine nette Idee steckt hinter **Vette: San Francisco Thrills**. Bei diesem Spiel klemmen Sie sich hinter das Steuer einer Corvette und beteiligen sich an einer Schnitzeljagd rund um San Francisco. Alle Gebäude und Sehenswürdigkeiten wurden realistisch nachgebildet, so daß man das Spiel auch als kleine Sightseeing Tour nutzen kann. Neues von **Star Trek**. Die Umsetzung des Films Generations wird kein Adventure im klassischen Stil, sondern eher ein 3D-Action-Adventure, in dem viel mit Laser und Tricorder gearbeitet werden muß. Eine weitere Flugsimulation steht mit European Air War auf dem Programm. Der Nachfolger zur 1942: Pacific Air War beinhaltet stark verbesserte Grafik und einen Netzwerk-Modus.



Höhere Auflösung und ein Multiplayer-Modus sind die wichtigsten Neuerungen von EAW.



Star Trek: Generations wird eine Mischung aus Action- und Adventure-Game.



Bei der Schnitzeljagd Vette hat MicroProse San Francisco realistisch nachgebildet.

Weiterhin erscheinen von MicroProse: X-Com: Apocalypse (Nachfolger zu UFO), Master of Orion 2 (Eroberung des Weltraums), Falcon 4.0 (Klassiker in Neuauflage), Magic the Gathering (Kartenspiel)

Termine:

European Air War	November 1996
Star Trek: Generations	Dezember 1996
Vette	nicht bekannt
X-Com: Apocalypse	nicht bekannt

Schocker: Chris Roberts verläßt Origin

Wie wir kurz vor Redaktionsschluß erfuhren, hat Chris Roberts, der Schöpfer und Designer der Wing Commander-Serie, seinen bisherigen Brötchengeber Origin Systems, eine hundertprozentige Tochter von Electronic Arts, mit sofortiger Wirkung verlassen.
Der 27-jährige Brite plant, ein eigenes Software-Entwicklungsunternehmen zu gründen. Interne Quellen bei Origin gaben gegenüber PC Games bekannt, daß die Trennung in einem freundlichen Einvernehmen stattfand und schließen nicht aus, daß Robert's neue Firma auch als Entwickler für Origin tätig werden könnte. Diese Angaben wurden später von Pressesprecherin Theresa Potts bestätigt.

Eigene Recherchen ergaben folgende Ergebnisse: Roberts, dessen Vertrag im Mai ablief, konnte sich mit EA nicht über neue Konditionen einigen. Offensichtlich waren seine Forderungen (nach Ansicht von EA) überhöht. Die Wing Commander-Serie wird mit Sicherheit fortgesetzt, da die Rechte bei Origin liegen. Nachfolger im Regiestuhl wird der bisherige Produzent Mark Day, dessen Job wiederum von Co-Produzent Adam Foshko übernommen wird. Day und Foshko verfügen beide über langjährige Erfahrung im Filmgeschäft und waren am Erfolg von Wing Commander 3 und 4 maßgeblich beteiligt.

Virtua Fighter PC

Enter the Drag



Anspruchsvolle Kampfsportspiele für den PC haben fast schon Seltenheitswert. Der Grund? Fast alle Publisher sind der Meinung, daß asiatische Kampfkunst nur mit teuren Beschleunigerkarten über den Monitor flimmern kann.

Sega will dieses Vorurteil gegenüber dem PC nun endgültig aus der Welt schaffen. Mit Virtua Fighter macht das japanische Unternehmen den Anfang. Weitere Konvertierungen wie Panzer Dragoon, Bug, Sonic 3, Sonic & Knuckles erscheinen aber noch vor Ende des Jahres, genauso wie die Spielhallen-Klassiker Daytona USA, Sega Rally und Virtua Cop! Der Clou: Sega konzentriert sich zwar auf Windows 95 und Pentium-Prozessoren, macht aber Grafikbeschleuniger nicht zur Voraussetzung, d. h. alle Spiele sind auch ohne teure Zusatzhardware lauffähig!

Perfekte Mischung

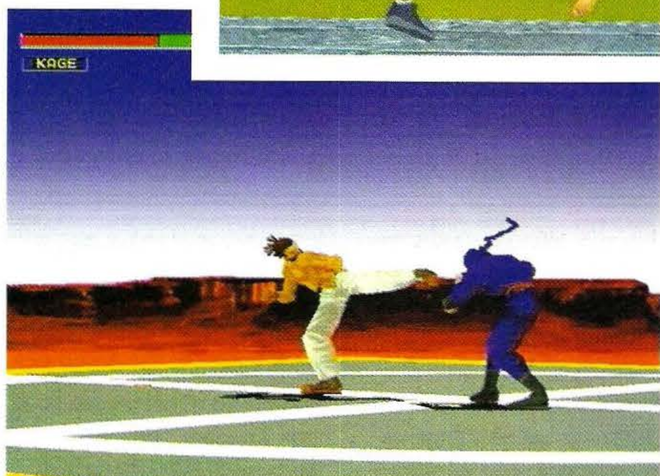
Virtua Fighter PC ist eine Mischung aus Virtua Fighter, Virtua Fighter Remix und Virtua Fighter 2. Etwas kompliziert, doch der Grund ist naheliegend: die Programmierer haben einfach versucht, die besten Elemente aus allen drei Spielen für die PC-Version zu kombinieren.
Für die fröhliche Prügelei stehen acht Charaktere zur Verfügung, mit denen man entweder gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Widersacher antritt. Dabei kann in verschiedenen Modi gekämpft werden. Im



Fast schon ein „Interaktiver Lehrgang" in Budo-Sportarten. Alle Kämpfer in Virtua Fighter bewegen sich absolut lebensecht. Alle Proportionen und...

on





An den Texturen erkennt man, das Virtua Fighter PC keine Umsetzung von Virtua Fighter 1 ist, sondern der verbesserten Version „Remix" entspricht.

Arcade Mode treffen Sie auf die übrigen sieben Helden, hier zählt nur das blanke Überleben. Als Belohnung winkt eine Bonusstage, in der man sich gegen Dural (eine Kämpferin, die ALLE Special Moves beherrscht) durchsetzen muß. Der Ranking Mode hat zwar nahezu den gleichen Spielinhalt, allerdings bewertet der Computer hier die Leistung des Spielers, indem er Punkte für angewandte Special Moves verteilt. Im Team Battle Mode treten zwei Mannschaften (mit je drei oder fünf Mitgliedern) gegeneinander an; das zweite Team kann entweder vom Computer oder von einem menschlichen Mitspieler übernommen werden.

Schlagabtausch

Virtua Fighter konnte sowohl in der Spielhalle als auch auf dem Saturn vor allem durch die überlegene Spielbarkeit



...Bewegungsabläufe könnten aus einem Karate- oder Kung Fu-Lehrbuch stammen. Ein realistischeres Kampfsport-Spiel war noch nie zuvor zu sehen.

King of the Ring

Yu Suzuki ist in seinem Heimatland fast schon eine Art Legende. Der 37jährige Japaner begann seine Karriere bei Sega am 1. April 1983. Nur zwei Jahre später erschien sein erstes Spiel „Hang On", das als Klassiker auch heutzutage noch in vielen Spielhallen zu finden ist. Obwohl Suzuki als Meister seines Fachs gilt, kann er sich auch in der Zukunft nicht vorstellen, die Automatenentwicklung zu verlassen, um sich einem Heimsystem zu widmen: „Wir sind hier mit High-Performance-Hardware und dem besten Equipment verwöhnt worden. Die Spiele, die wir produzieren, unterliegen einfach nicht so vielen Beschränkungen. Aus diesem Grund möchte ich nicht so gerne Spiele für den Heimbereich entwickeln."



Yu Suzuki, der geistige Vater von Virtua Fighter, achtet bei seinen Spielen stets auf herausragendes Gameplay: „Ich lege sehr viel Wert auf den technischen Eindruck, den ein Spiel hinterläßt. Letztlich wird der Erfolg eines Spiels aber davon bestimmt, wieviel Spaß es macht."

Juli 1985 Hang On wird nach wenigen Monaten zum Klassiker unter den Motorradspielen.

Dezember 1985 Yu Suzuki beendet die Arbeit am rasanten 3D-Actionspiel Space Harrier. Out Run sorgt für Furore und wurde schließlich für alle Systeme konvertiert.

Juli 1987 Afterburner wurde der Sommerhit in den Spielhallen. Für Heimsysteme eher mäßig.

August 1988 Das Buggy-Rennspiel Power-Drift schlägt nicht so ein wie die vorangegangenen Titel.

Mai 1990 G-LoC überzeugt durch schnelles 360°-Scrolling, wird allerdings nicht der große Erfolg.

November 1990 Schnelle Umdrehungen machen R-360 zu einem echten Dauerbrenner in den Spielhallen.

Juli 1992 Nach weiteren zwei Jahren Durststrecke erscheint das Polygon-Rennspiel Virtua Racing.

Dezember 1993 Die Revolution im Prügelspielbereich: Virtua Fighter erobert die Herzen aller Fans im Sturm.

April 1994 Jetzt geht`s Schlag auf Schlag: Daytona USA wird als das beste Rennspiel gehandelt.

August 1994 Ein Ballerspiel mit Gegnern aus Polygonen? Virtua Cop zeigt der Konkurrenz wie`s geht.

Dezember 1994 Virtua Fighter 2 stellt seinen Vorgänger noch einmal in den Schatten. Die Referenz!

Sommer 1995 Virtua Cop 2 verwendet nun eine ähnlich beeindruckende Technik wie Virtua Fighter 2.



Alle Fighter im Überblick: Jeder Kämpfer hat eigene Spezialtechniken, kann verschieden viele Treffer einstecken und schlägt unterschiedlich hart zu.



Da manche Charaktere besser zu steuern sind als andere, ist nur dies ein wirklich faires Kräftemessen: der Kampf mit zweimal demselben Fighter.

überzeugen. Jedem Charakter stehen mehr als 20 Schläge zur Verfügung, die mit relativ einfachen Tastenkombinationen ausführbar sind. Bemerkenswert ist die Möglichkeit, daß man auf jeden, wirklich jeden Schlag oder Fußtritt reagieren kann. Nichts bleibt bei Virtua Fighter PC dem Zufall überlassen. Ob ein Schlag nach oben oder nach unten geht, läßt sich schon im Ansatz erkennen. Von einem „hirnlosen" Prügelspiel kann bei Virtua Fighter PC also nicht die Rede sein - vielmehr handelt es sich um ein spannendes Actionspiel mit vielen Aktions- und Reaktionselementen. Aufgrund der en masse vorhandenen Special Moves kann man sich zum Beispiel „kleine" Taktiken zurechtlegen.

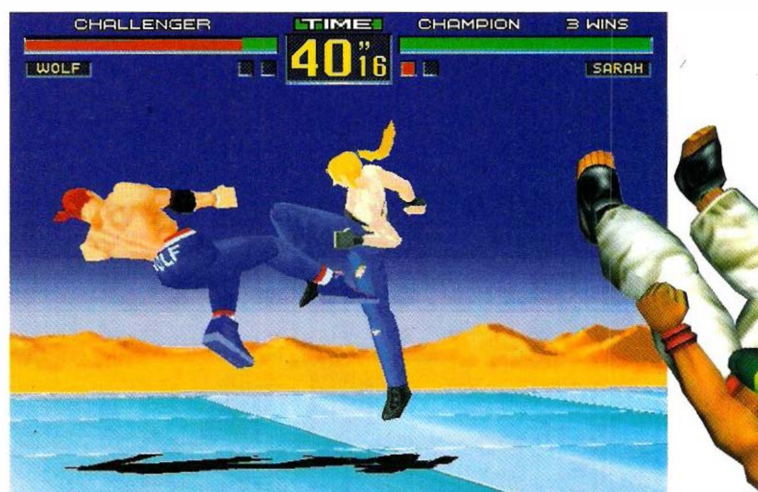
Viele Spielhallenbesucher verfolgen die Strategie, erst zu verteidigen und auf die ersten Schläge des Gegners zu warten, um ihn dann mit einer Staffette aus Faustschlägen und Fußtritten einzudecken. Virtua Fighter PC hebt sich aber auch in puncto Künstlicher Intelligenz von der Konkurrenz ab: der Computergegner „merkt" sich die bevorzugten Kombinationen seines Kontrahenten und versucht, diese möglichst abzuwehren. Wenn man also bis zu Dural, der übermächtigen Endgegnerin, vordringen möchte, sollte man ein wenig Abwechslung in sein Spiel bringen.

Herausragende Animation

Bei der uns vorliegenden Beta-Version konnte aber nicht nur das herausragende Gameplay, sondern auch die grafische Umsetzung überzeugen. Eines darf aber bei aller Begeisterung jedoch nicht vergessen werden: unter einem Pentium spielt sich überhaupt nichts ab, bei einem Pentium 90 muß nur noch auf winzige Details (Bodenbeschaffenheit) verzichtet werden und erst ab einem Pentium 133 kann man Virtua Fighter PC richtig genießen. Dann huschen die Kämpfer aber so lebensecht und flüssig über den Bildschirm, wie man es noch nie zuvor gesehen hat: realistischer kann man menschliche Bewegungsabläufe in einem Computerspiel nicht darstellen. Ein weiterer Pluspunkt: die detaillierten Texturen sitzen immer richtig, rutschen also nicht von den Polygon-Kriegern, wie man es von anderen Spielen dieser Art durchaus gewohnt ist. Atemberaubend sind auch die blitzschnellen Kamerafahrten, die das Spielgeschehen immer perfekt einfangen und aus dem Kampfgetümmel nur herauszoomen, sobald sich die beiden Kontrahenten voneinander entfernen. Sollte man während den spannenden Auseinandersetzungen einmal Zeit finden, auf die unmittelbare Umgebung zu achten, so erkennt man plötzlich, daß es sich um wunderschöne Arenen mit detaillierten und farblich perfekt abgestimmten Hinter-



„Wir konzentrieren uns voll auf Windows 95 und Pentium-Prozessoren, um die Spielhallen-Klassiker möglichst identisch umzusetzen", meint Torsten Oppermann, Marketing Manager Sega Deutschland.



Anders als bei manch anderen Beat ´em Ups gibt es bei Virtua Fighter keine Splatter-Szenen und Blutfontänen - auch nicht in einem versteckten Modus.





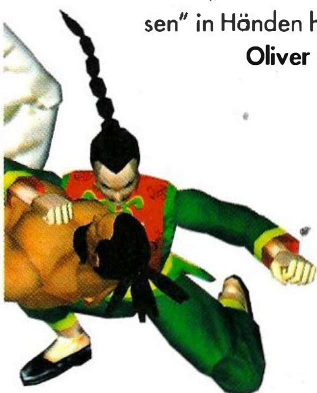
Beeindruckende Kamerafahrten. Das Kampfgeschehen bleibt im Mittelpunkt.

grundgrafiken. Richtig zur Geltung kommt die ausgezeichnete Engine aber erst, sobald nach einem Kampf die Zeitlupe eingeblendet wird. Jetzt wird näher herangezoomt, und man sieht die letzten Schlagkombinationen noch einmal in verlangsamter Geschwindigkeit, so daß Fehler noch einmal genau analysiert werden können.
Abgerundet wird der mehr als positive Gesamteindruck von den extrem realistischen Kampfschreien und den Musikstücken, die als Audiotrack vorliegen.

Fazit

Sega beweist eindrucksvoll, daß Kampfsportspiele auch am PC durch technische Finessen und hohe Spielbarkeit begeistern können. Wenn alles glattgeht, sollten wir schon im Juli den „Meister aller Klassen" in Händen halten.

Oliver Menne ■



Detaillierte Auflösung



Auflösung: SVGA (640x480)
Model Texture: On
Stage Texture: On
Für diesen Modus benötigen Sie schon einen Pentium 133 mit exzellenter Grafikkarte.



Auflösung: SVGA (640x480)
Model Texture: On
Stage Texture: Off
Wenn Sie den Boden weglassen, genügt ein Pentium 90. Trotzdem ruckelt's ein wenig.



Auflösung: SVGA (640x480)
Model Texture: Off
Stage Texture: Off
Ohne Texturen ruckelt's beim Pentium 75, auf dem Pentium 90 läuft VFPC einwandfrei.



Auflösung: VGA (320x200)
Model Texture: On
Stage Texture: Off
Perfekt auf allen Systemen (auch auf dem Pentium 75), aber leider nicht so schön.



Weg mit ihm! Sie sollten Akiras Beispiel folgen und schnell zu Ihrem PC laufen. Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie eine voll spielbare Demoversion von Virtua Fighter PC. Einen Pentium sollten Sie allerdings besitzen...

The Making of Hardline

Apokalypse Now



Stirb langsam, Terminator 2, Aliens, Total Recall, Blade Runner, Judge Dredd und ein Dutzend James Bond-Movies - die Liste der cineastischen Vorbilder für Hardline ist lang und prominent. Mit professionellen Schauspielern, filmreifen Special Effects und einem millionenschweren Budget peilen Virgin und Cryo neue Qualitäts-Standards bei actionorientierten Interactive Movies an. Kann Wing Commander 4 in Sachen Kino-Feeling einpacken? PC Games informiert Sie über die Details des interaktiven Amoklaufs.

Trucks donnern durch Betonwände, ein Kampfhubschrauber crasht in die Glasfront eines Wolkenkratzers, ganze Lagerhallen gehen in Flammen auf - Hardline läßt erst gar keine Zweifel über das Genre aufkommen. Die dazugehörige Story, die schon vor über drei Jahren entstanden ist, wurde inzwischen zum Teil von der Realität eingeholt. 1998 tritt eine Sekte in Erscheinung, deren Mitglieder unter Führung ihres Gottes „The Deck" eine neue Weltordnung für das dritte Jahrtausend anstreben. Nachdem Polizei und Armee ausgeschaltet sind, haben die fanatischen Kämpfer leichtes Spiel. Hubschrauber-Pilot Ted wird unfreiwilligerweise in diesen blutigen Krieg hineingezogen, als die Sekte mal eben seinen fliegenden Untersatz in die Luft jagt. Zusammen mit einem Trupp Freischärler nimmt er den Kampf gegen die übermächtige Bedrohung auf.

Feuer frei

Hardline ist im Grunde eine Mischung aus Cyberia 2 und dem Sortiment von American Laser Games. Aus der Ich-Perspektive von Hauptdarsteller Ted können Sie die Umgebung unter die Lupe nehmen und sich in den engen Korridoren vorantasten. Anfangs sind Sie noch unbewaffnet, entdecken aber bald eine Pistole, die Ihnen in den darauffolgenden Minuten das Überleben ermöglicht. Im weiteren Verlauf findet man immer wieder neue, originelle Waffen und Munition, die man im Inventory verstaut. Als Fadenkreuz fungiert der Mauscursor; mit der linken und rechten Maustaste lösen Sie die jeweils aktivierten Waffen aus (Laser-Gewehre, Raketenwerfer, Shotguns, Bomben uvm.). Wie bleihaltig die Luft in diesem Spiel ist, merken Sie schon in einer der ersten Szenen, als Sie beim Belauschen einer geheimen Konferenz der Sekte von einem aufmerksamen Wachposten aufgestöbert werden. Zwischendurch lockern überschaubare, aber dennoch diffizile Puzzles das nervenaufreibende Katz-und-Maus-Spiel auf. Gegenstände können mitgenommen und an anderer Stelle mit Objekten kombiniert werden. Auf diese Weise lassen sich Türen öffnen und mysteriöse Codes entschlüsseln.

Die Macher

Sid Meier, Al Lowe und Robert Williams sollten sich warm anziehen - der ehrgeizige Nachwuchs macht der alten Garde der Computerspiel-Branche massive Konkurrenz. Beispiele gefällig? Nic Mathieu und Gregoire Glochant (beide Jahrgang '77) begannen vor drei Jahren mit der Produktion von Hardline - da waren die beiden gerade mal 16 Jahre alt. Was die Jung-Programmierer mit einem Nichts an Etat und Equipment aus ihren Kisten zauberten, hat die Cryo-Bosse offensichtlich derart beeindruckt, daß sie für dieses Projekt eine siebenstellige Dollar-Summe lockermachten.







Während Ihrer Hardline-Odyssee wechselt des öfteren der Blickwinkel: Bei den Cut-Scenes wird das Geschehen meist aus der Totalen gezeigt (links). Für die Arcade-Action-Sequenzen bietet sich hingegen die Ich-Perspektive an (unten).



Use Your Illusion

Verblüffend: Die sechswöchigen Dreharbeiten, die zum Teil an realen „Sets" stattfanden, waren alles andere als eine Materialschlacht. Ein Großteil der Szenen wurde im bekannten Blue Box-Verfahren abgedreht, was den Schauspielern einiges an Vorstellungsvermögen abverlangte. Wenn Sie einen Söldner aus einem eben gelandeten Helikopter springen sehen, dann hüpfte der Darsteller in Wirklichkeit von einem Podest gleicher Höhe. Der Hubschrauber selbst wurde als dreidimensionales Modell am Bildschirm kreiert, mit photorealistischen Texturen ausgestaltet, animiert und schließlich in die Szene montiert. Und nicht nur das: nahezu alles, was im fertigen Spiel für die Atmosphäre und die „Glaubwürdigkeit" einer Szene zuständig ist, haben die Cryo-Grafiker am Computer dazugetrickst. Schattierungen, Spiegelungen, Rauchschwaden, Explosionen, berstende Mauern - die Illusion wirkt absolut perfekt. Damit sich eine vormals unspektakuläre weiße Wand in ein schweres Eisen-Rolltor verwandelt, ist trotz des Einsatzes eines speziellen Software-Pakets (das übrigens auch die optischen Spielereien in Kino-Hits wie „Forrest Gump" und „Mrs. Doubtfire" ermöglichte) eine Menge Handarbeit nötig - ganze neun Monate war das Team allein mit den Special Effects beschäftigt.

Unser erster Eindruck

Bei Hardline geht wirklich die Post ab: Cryo inszeniert auf dem Monitor einen waschechten Action-Film mit den genretypischen Ingredienzien - Story und Wirkung unterscheiden sich de facto kaum von einer Hollywood-Produktion. Mit Stallone, Willis oder van Damme in der Hauptrolle hätte ein Kino-Streifen von Hardline-Kaliber durchaus das Potential zu einem Kassenschlager. Entscheidend wird sein, wie gut der Spagat zwischen Nonstop-Ballerei und den minderstressigen Puzzles klappt. Außerdem wird die deutsche Version erheblich „friedlicher" ausfallen als das Original, soll heißen, daß die Folgen einer MG-Salve nicht in ihrer ganzen Konsequenz dargestellt werden. In jedem Fall wird das Hardware-Potential voll ausgereizt. Schon auf einem handelsüblichen 486 DX-50 mit 8 MB RAM soll der Spieler unter mehreren Auflösungen wählen können; der SVGA-Modus (640 x 400 Pixel) ist wegen der Interlaced-Darstellung mit den Filmsequenzen von Wing Commander 4 qualitativ durchaus vergleichbar.
Die Einschätzung des daraus resultierenden Spielspaßes bleibt einem ausführlichen Test vorbehalten - und den finden Sie aller Voraussicht nach schon in der nächsten Ausgabe Ihrer PC Games.

Petra Maueröder ■



Die Anhänger der Sekte müssen als Zielscheibe herhalten.



Viele PCs im Cryo-Hauptquartier sind ausschließlich mit der Komprimierung von Grafiken beschäftigt.

Cryo - Greatest Hits

Der französische Spiele-Produzent mit Sitz in Paris entwickelt seine Titel fast ausschließlich für Mindscape und Virgin, wie ein Blick auf die erfolgreichsten Titel dieses Labels zeigt:

1992 Dune (Adventure, Virgin)
1993 Dune CD-ROM (Adventure, Virgin)
1992 Conspiracy (Adventure, Virgin)
1994 Megarace (Rennspiel, Mindscape)
1994 Commander Blood (Adventure, Mindscape)
1994 Dragon Lore (Adventure, Mindscape)
1995 Lost Eden (Adventure, Virgin)
1995 Aliens (Adventure, Mindscape)
1995 The Raven Project (Arcade Action, Mindscape)

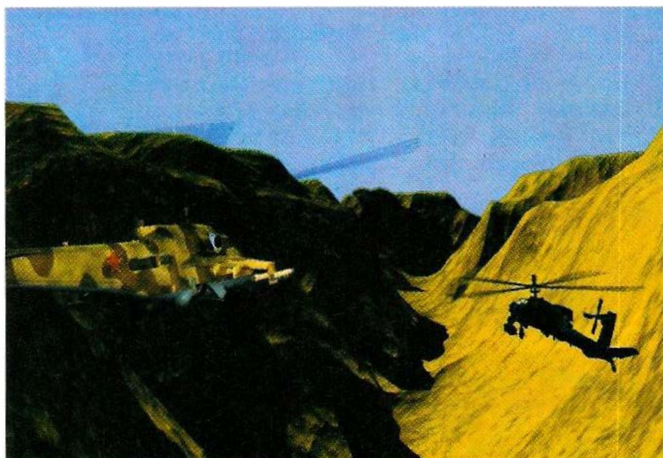
In Zahlen

- Über zwei Stunden Filmsequenzen
- Drei CD-ROMs
- 15 unterschiedliche Waffen
- 250 Schauplätze
- 4.000 Animations-Phasen
- 50 beteiligte Darsteller
- 70 verschiedene Gegner
- Darstellung von bis zu 80 Sprites gleichzeitig
- 1.400 Minuten Rohmaterial
- Auflösungen von 320 x 200 bis 640 x 400 (Interlaced)
- Dreijährige Produktionszeit
- Netto-Spielzeit: ca. 15 - 20 Stunden
- Stereo-Soundtrack (22 KHz, 16 Bit)

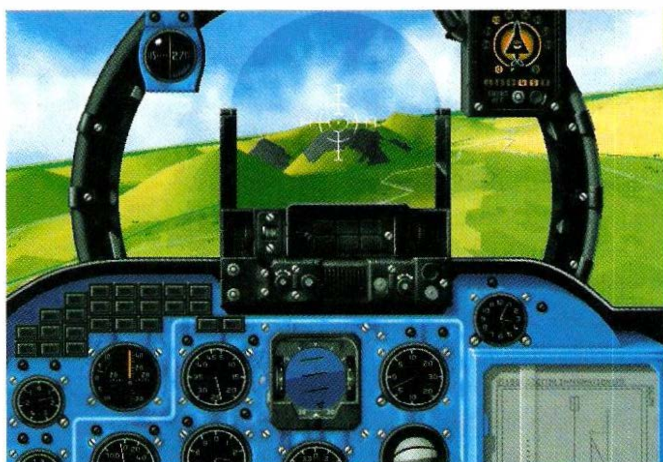
Hind

Neuer Häuptling

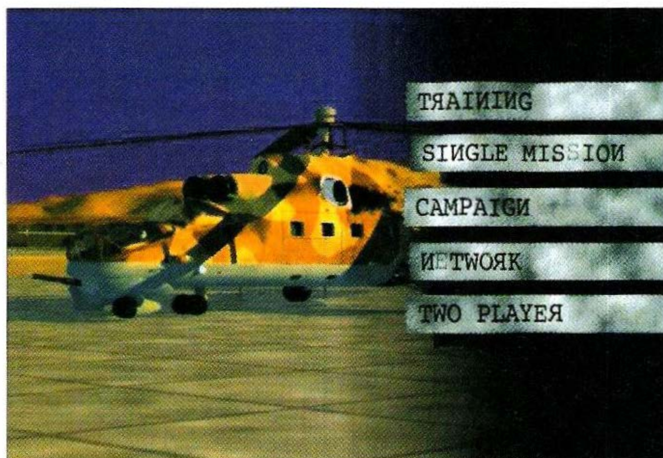
Mit Hind wird die Serie „Virtual Battlefield" von Digital Integration fortgeführt. Bei dem direkten Nachfolger zu Apache Longbow können Sie sich diesmal auf die Seite der Sowjetunion schlagen und in sehr realistischen Szenarien Einsätze fliegen.



Die atemberaubenden Zwischensequenzen tragen zur Atmosphäre der Flugsimulation bei, zeichnen sie sich doch durch herausragende Präsentation und eine durchdachte Storyline aus.



Digital Integration baut wieder auf reine Polygongrafik. Dadurch wird zwar eine hohe Aaflösung auch auf langsamen Rechnern möglich, jedoch bieten andere Programme dieses Genres in dieser Hinsicht wesentlich mehr.



Die übersichtlichen Menüs wurden direkt aus Apache Longbow übernommen. Mit wenigen Mausklicks läßt sich die gewünschte Mission auswählen.

Um das Verwirrspiel um Digital Integration und Interactive Magic aufzulösen (News 4/96: Interactive Magic entwickelt Nachfolger zu Apache Longbow): Hind wird von Digital Integration produziert, aber von Interactive Magic in Amerika vertrieben.
Nun zurück zum Spiel: Hind bietet drei verschiedene Szenarien, die alle auf historischen Fakten aufgebaut sind. So ist es Ihre Aufgabe, in Afghanistan gegen die Mujahedin zu kämpfen, in Kosachstan eine Rebellion zu zerschlagen und in Korea eine Hungersnot durch einen Einfall in den Süden des Landes zu beenden. Ob eine so hohe Realitätsnähe in einem Computerspiel wirklich notwendig ist, muß jeder für sich selbst entscheiden...

Einsteigerfreundliches Gameplay dank KI

In puncto Grafik lassen sich Unterschiede zu Apache Longbow kaum ausmachen, es handelt sich immer noch um eine texturelose SVGA-Polygongrafik. Tief im Inneren der Simulation machen sich die Verbesserungen schon eher bemerkbar. „Wir haben zum Beispiel einen intelligenten Schützen integriert, um den Einsteiger zu unterstützen", sagt Owen O'Brien. Wer sich als Einsteiger also nicht zuviel auf einmal zumuten möchte, kann sich zunächst lediglich auf das Fliegen konzentrieren, den Rest übernimmt der Computer. Darüber hinaus steht natürlich wieder die Möglichkeit offen, ein „realistisches" oder „actionlastiges" Flugmodell zu wählen. Fortgeschrittenere Spieler werden sicherlich die höhere Missionsvielfalt begrüßen, schließlich beinhaltet Hind auch zahlreiche Rettungs- und Transport-Einsätze, bei denen nur wenig Feuerkraft eingesetzt werden sollte.
Hind kann über ein Netzwerk mit bis zu 16 Piloten gespielt werden, außerdem kann die Simulation mit Apache Longbow gekoppelt werden. Dann stehen weitere Missionen zur Verfügung, in denen beide Seiten miteinander operieren oder gegeneinander in die Schlacht ziehen.

Oliver Menne ■

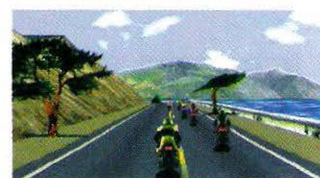
„Wir haben uns für den Hind-Helikopter entschieden, weil die Unterschiede zum Apache größer sind als z. B. zum Werewolf", meint Owen O'Brien zum Thema Nachfolgeprodukt.

Nach The Need for Speed handelt es sich bei Road Rash schon um das zweite Rennspiel, das von Electronic Arts exklusiv für Windows 95 umgesetzt wird. Auf dem 3DO konnte die zeitgemäße Version des Klassikers Road Rash durch abgefahrene Videosequenzen für Atmosphäre sorgen.





Der weiße Balken, der momentan noch den Bildschirm teilt, wird in der Endversion natürlich entfernt und nicht mehr zu sehen sein.





Zu Beginn eines Rennens kann man schnell an der Konkurrenz vorbei.



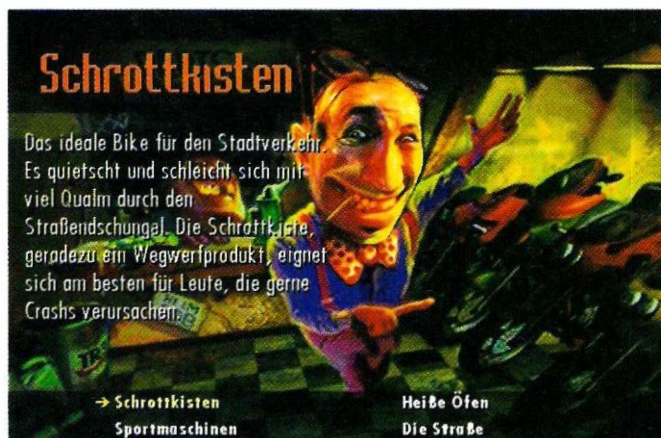


Nur nicht die falsche Seite belasten, sonst landet man in der Leitplanke.

Road Rash

No Limits!

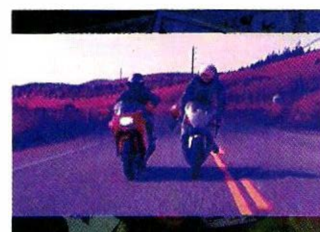
Road Rash ist nichts für zarte Gemüter. Als Mitglied einer Clique, die zum größten Teil aus völlig irren Motorradfahrern besteht, müssen Sie sich in zahlreichen Rennen beweisen. Die sechs Kurse führen durch die Stadt, idyllische Küstenstrecken und brennend heiße Wüstenabschnitte. Das Fahrgefühl der Rennmaschinen hält sich in Grenzen, aber schließlich handelt es sich auch um ein Actionspiel und nicht um eine Simulation. Das wird vor allem durch die Handgreiflichkeiten deutlich, die dem Spiel eine gewisse Würze verleihen. So ist es beispielsweise möglich, die lieben Kollegen mit einem Fußtritt oder einem Schlag mit der Keule vom Motorrad zu fegen, um sich so einen kleinen Vorsprung zu erkämpfen. Das ist vor allem nötig, wenn man mit einer echten „Schrottkiste" in die Schlacht zieht. Electronic Arts weist im Intro aber noch einmal ausdrücklich darauf hin, daß es sich bei Road Rash nur um ein Spiel handelt, das man auf keinen Fall im richtigen Leben nachahmen sollte: „Dieses Spiel dient nur zur Unterhaltung. Was im Spiel und im Video passiert, ist pure Phantasie und soll keinesfalls die Realität widerspiegeln."



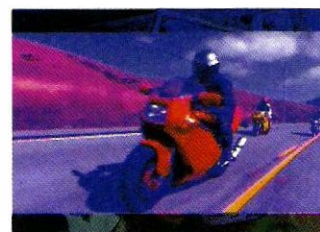
Road Rash gibt dem Spieler die Möglichkeit, durch Siege den Geldbeutel klingeln zu lassen. Anschließend können neue Bikes gekauft werden.

Schneller Bildaufbau auch bei hoher Auflösung

Für einen Sieg bei diesem temporeichen Rennspektakel gibt's ein anständiges Preisgeld, das natürlich nicht in den Sparstrumpf, sondern gleich in eine neue Höllenmaschine investiert wird. Außerdem kann man in der Biker-Bar Freundschaften schließen, um im nächsten Rennen nicht jeden Mitstreiter auf's Korn nehmen zu müssen - das wird auf Dauer ein eher unmögliches Unterfangen.
Grafisch macht Road Rash einen sehr guten Eindruck. Der optionale SVGA-Modus überzeugt durch hohe Geschwindigkeit und der Bildaufbau ist erstaunlich schnell. Lediglich die Anzahl der Animations-Stufen gibt noch Anlaß zur Kritik. In puncto Soundtrack hat sich Electronic Arts allerdings selbst übertroffen. Anstatt die obligatorischen und deshalb eher langweiligen Gitarrenriffs zu präsentieren, hämmern bei Road Rash Bands wie Soundgarden und Therapy aus den Lautsprecherboxen. Ein Konzept, das vielleicht auch andere Publisher beherzigen sollten, handelt es sich doch um eingängige, aber dennoch nicht ganz alltägliche Musikstücke.



Die qualitativ hochwertigen Videos überzeugen auch durch hohes...



...Tempo und eine ausgezeichnete Atmosphäre: Born to be wild!

Fazit: Insgesamt sorgt Road Rash schon jetzt für kurzweilige Unterhaltung. Wenn die wenigen Bugs noch entfernt und mehr Animationsstufen hinzugefügt werden, könnte es sich - vor allem durch die tolle Präsentation - um einen echten Hit handeln.

Oliver Menne ■



Elisabeth I.

Elisabeth I.

Freibeuter der Königin



Sein oder Nichtsein - um diese Frage dreht sich alles in Ascons ehrgeizigem WiSim-Projekt, das Sie in Kürze ins England von Shakespeare und Sir Francis Drake entführen wird. Die Entwickler geben sich alle Mühe, die Zeit zwischen den Jahren 1558 und 1588 auf dem Monitor möglichst plastisch zu neuem Leben zu erwecken.



Sie sind ein kleiner Händler und besitzen ein Häuschen mitten in London. Am Dock liegt Ihre bescheidene Pinasse, mit der Sie regelmäßig Häfen in ganz Europa anlaufen, um dort Ihre Geschäfte mit anderen Kaufleuten zu machen. Doch das Leben eines Kleinbürgers genügt Ihnen nicht, Sie wollen höher hinaus. Dabei liegt Ihnen nicht nur daran, Ihr persönliches Vermögen zu mehren, Sie treten auch als glühender Verfechter der englischen Sache in dem schwelenden Konflikt mit Spanien auf. Neben der wirtschaftlichen Karriere streben Sie auch eine politische an und versuchen, zu diesem Zweck die Aufmerksamkeit der Königin auf sich zu lenken. Nur wenn Sie deren Gunst dauerhaft gewinnen können, haben Sie eine Chance, Ihr unspektakuläres Händlerdasein gegen Amt, Würden und Reichtum auszutauschen.

Mantel und Degen

Der Weg nach oben ist reichlich steinig, und Sie müssen schon ein wahres Multitalent sein, um sich sowohl auf der ökonomischen als auch auf der diplomatischen und militärischen Bühne zu bewähren. Zudem erleiden Sie immer wieder Rückschläge durch Piratenüberfälle - natürlich steht es Ihnen selbst auch frei, sich auf den Weltmeeren als Seeräuber oder Freibeuter zu gebärden, wenn Sie dadurch England dienen können. Die Königin wird solche Eskapaden durchaus mit Wohlwollen quittieren - wie seinerzeit bei Sir Francis Drake...
Ihr Ziel haben Sie erst endgültig erreicht, wenn Sie es geschafft haben, zum Vorsitzenden des Privy Council (Geheimer Staatsrat der Königin) und zum ersten Sekretär Elisabeths ernannt zu werden.

Genre-Kosmetik

Die noch recht frühe Preview-Version von Elisabeth I., die uns Ascon zur Verfügung stellte, läßt schon in Ansätzen erkennen, daß das Programm in seiner Konzeption weit über Wirtschaftssimulationen herkömmlicher Machart hinausgehen wird. Zunächst einmal scheinen sich die Entwickler über den historischen Background eingehend in den Standardwerken zur Geschichte der Tudor-Zeit informiert zu haben, was ja leider keineswegs selbstverständlich ist. Außerdem wird endlich einmal versucht, den bisher üblichen Spielablauf von Wirtschaftssimulationen konsequent zu durchbrechen: So lockerte man das genre-übliche System der Standbilder mit Spar-Animationen an entscheidenden Stellen durch Filmszenen im Interlaced-Modus auf. Professionelle Schauspieler agieren dort so, wie wir es aus Shakespeare-Stücken gewohnt sind. Zuweilen scheinen sich die Akteure auch ein wenig selbst auf den Arm zu nehmen, wie z. B. in den köstlichen Piratenszenen mit Sir Francis Drake.

Schatzkiste

Die ersten Schritte in Ascons neuer Simulation lassen das Werk zunächst als Konglomerat aus althergebrachten Elementen erscheinen, wie sie schon in Programmen wie High Sea Traders oder Der Reeder Verwendung fanden: Man karrt seine Waren von Hafen zu Hafen, baut Lagerhäuser, schließt Warentermingeschäfte ab, besucht die Werft zwecks Schiffskauf oder -reparatur, schlägt sich mit Piraten herum usw., usw. Doch Elisabeth I. bleibt bei diesen Features nicht stehen und bietet noch erheblich mehr. Sie haben die Möglichkeit, Manufakturen zu gründen und mit diesen dann jeweils einer von sechs Zünften beizutreten. Historisch belegt ist ferner die Merchant Adventurer´s Guild, in der Sie Geldbeträge in wagemutige Expeditionen investieren und bei deren Gelingen einen satten Gewinn einstreichen können. Parallel zu Ihrer kaufmännischen Tätigkeit läuft außerdem Ihre Bewerbung um einen Sitz im Privy Council, und falls diese erfolgreich ist, gilt es fortan, auch noch Händlertermine und staatsmännische Pflichten unter einen Hut zu bringen.
Damit ist jedoch noch lange nicht Schluß: von Zeit zu Zeit wechselt das Programm unvermittelt in einen „Adventure-Modus", in dem Sie sich kurzfristig mit unvorhersehbaren Situationen auseinandersetzen müssen, und eine Seeschlacht-Option wird auch noch geboten.





Ausgangspunkt all Ihrer Aktivitäten ist der Londoner Hafen, in dem Ihre Pinasse vor Anker liegt. Die meisten der umliegenden Gebäude können Sie via Mausklick betreten.

Volle Segel

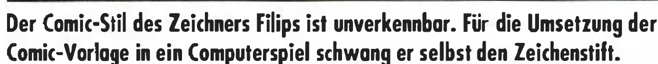
Soweit sich das schon jetzt beurteilen läßt, wird Elisabeth I. ein sehr benutzerfreundliches Programm. Das beginnt schon bei den relativ „bescheidenen" Hardware-Anforderungen: Das Programm soll bereits auf einem 486DX2/66 mit 8 MB RAM und einem DoubleSpeed-CD-ROM-Drive zufriedenstellend laufen. Empfohlen wird allerdings ein Pentium 60 mit 16 MB RAM und QuadSpeed-Laufwerk.
Fast alle Aktionen sind per Maus ohne Irrwege durch Menüstrukturen abrufbar, und auch von gewöhnungsbedürftigen Icon-Litaneien wird man erfreulicherweise verschont. Eine Autosave-Funktion speichert den Spielstand jedesmal, wenn Sie mit Ihrem Schiff in einem fremden Hafen einlaufen. Bis zu vier Spieler werden sich in Elisabeth I. um die Gunst der Königin schlagen können.
Fazit: Ascon hat sich viel vorgenommen mit Elisabeth I., und entsprechend lange wird an diesem Produkt auch schon gefeilt. Projektleiter Frank Guntenhöner und Ideenlieferant Ralf Glau wollen nichts weniger, als eine der komplexesten, durchdachtesten und unterhaltsamsten Wirtschaftssimulationen überhaupt auf den Markt bringen. Die Chancen stehen gut, daß ihnen das gelingen wird.

Herbert Aichinger ■

Auf der Suche nach dem Ultimate Mix

Da ist Musik drin!

Das hat schon lange gefehlt - ein Spiel, bei dem ausnahmsweise einmal die Musik im Mittelpunkt steht. Wie die erste Betaversion zeigt, kann sich die „Suche nach dem Ultimate Mix" aber auch sonst sehen lassen. Grafiken und Animationen vom Comic-Zeichner Filips und eine - im wahrsten Sinne des Wortes - „coole" Story runden das Adventure ab.



Der Comic-Stil des Zeichners Filips ist unverkennbar. Für die Umsetzung der Comic-Vorlage in ein Computerspiel schwang er selbst den Zeichenstift.

Wenn wir die Spielbarkeit mal außer acht lassen: was ist Ihnen an einem Spiel wichtiger - sehenswerte Grafik oder guter Sound? Die meisten werden wohl höheren Wert auf die Grafik legen. Dabei gibt es auch nicht wenige, denen der Soundtrack mindestens ebenso wichtig ist. Speziell an diese Leute richtet sich ein Musik-Adventure, das derzeit bei Games 4 Europe in Arbeit ist. Die interaktive Suche nach dem „Ultimate Mix" basiert auf dem bekannten Comic-Album gleichen Namens, das vor einigen Jahren als „größter Comic der Welt" (16 Meter Höhe!) in das Guinness Buch der Rekorde aufgenommen wurde. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle des jungen Discjockeys Moses Viders, der für einen wichtigen DJ-Wettbewerb nach der ultimativen Langspielplatte sucht. Da ein finsterer Graf ebenfalls nach dem Titel des besten Plattenauflegers strebt, gestaltet sich diese Suche etwas schwieriger als erwartet. Von seiner privaten Polizeitruppe hat der Graf alle Clubs der Stadt nach guten Platten durchkämmen lassen; die Musikszene ist daraufhin wie leergeräumt. Also will Moses den Grafen mit seinen eigenen Waffen schlagen - er muß dessen geheimes Plattenlager ausfindig machen und dort eindringen. Denn er ist sicher: Irgendwo dort muß es den „Ultimate Mix" geben, eine LP, mit der er den DJ des Grafen im Wettbewerb ausbooten kann.

Am Abend hör ich Blasmusik...

Für die musikalische Untermalung des Adventures hat Games 4 Europe in die vollen gegriffen. Zahlreiche bekannte Künstler, wie Kurtis Blow, Grandmaster Flash und MeLe Mel sowie der Komponist Axel Kroell haben in mehreren Monaten Arbeit einen funkigen Begleitsoundtrack aufgenommen, der vor allem Liebhaber schwarzer Musik anspricht. Der Sound ist in dem Adventure nicht nur ein begleitendes Element, sondern das zentrale Thema: Ganz im Sinne der musiklastigen Story muß der Spieler sich aktiv mit Funk, Hip-Hop und Jazz auseinandersetzen. Beispielsweise lernt Moses im Laufe Zeit, seine eigene Musik zusammenzustellen, er muß die „Saxomania" durchstehen, zu einer coolen Acid-Jazz-Band Kontakte knüpfen und zahlreiche Fakten über Funk-Musik zusammentragen. Ansonsten soll sich die Suche nach dem Ultimate Mix wie ein „normales" Adventure spielen lassen, d. h. es wird zahlreiche knifflige Rätsel, Konversationen und das übliche Einsammeln und Einsetzen von Gegenständen geben. Etwas stutzig macht uns die Ankündigung des Herstellers, die CD-ROM würde gerade einmal 20 Minuten Musik enthalten, aber mehr als 200 MByte an Animationen - unserer Meinung nach ein etwas laues Verhältnis für ein Musik-Adventure. Mit dem Erscheinen des Spiels - und der zugehörigen Audio-CD-Auskopplung - ist bis Ende August zu rechnen.

Thomas Borovskis ■



Moses Viders ist der coolste DJ in der Stadt - leider fehlen ihm Platten.



Die „Suche" ist kein Interaktiver Comic sondern ein echtes Adventure.



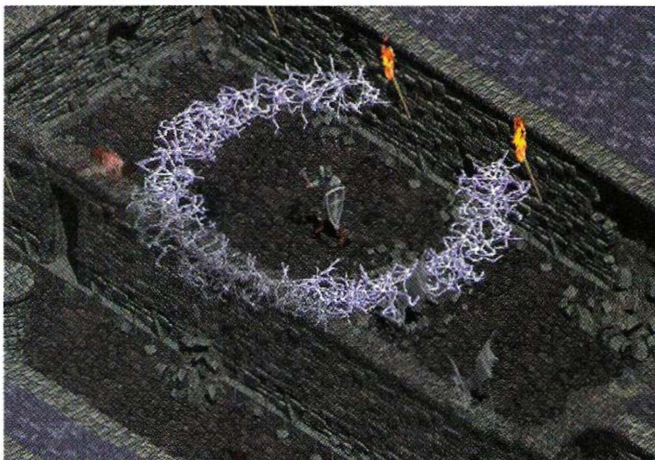
In Graf Voiddospunks Wolkenkratzer vermutet Moses ein riesiges Arsenal an geklauten Platten. Wird er den „Ultimate Mix" dort finden?

Diablo

Dungeons & Dragons



Wenn Sie von einer solchen Skelett-Meute angegriffen werden, sollten Sie sehr gute Gegenargumente (sprich: Zauberformeln) vorzuweisen haben.


Reichhaltig und effektiv: das Sortiment an magischen Sprüchen. Mit einer Feuerwand oder einem Kreis aus „Blitzen" hält man sich die Brut vom Leib.


Neben traditionellen Dungeons entdeckt man auch solche Grotten, die allerdings nicht weniger üppig mit Fantasy-Ungetümen bevölkert sind.

Nie zuvor gab es einen schöneren Grund, auf Windows 95 umzusteigen: Blizzard North, die erst kürzlich eingerichtete Filiale des florierenden WarCraft 2-Labels, bastelt gegenwärtig auf Diablo komm `raus an den finalen Feinheiten des ersten Echtzeit-Rollenspiels in SVGA.

Den Rahmen für eines der derzeit spektakulärsten Entwicklungs-Projekte bildet ein schummriger, hochauflösender, mehrstöckiger Dungeon im Ultima 8-kompatiblen Isometrie-Look. Der Unterschied: dieses mittelalterlich geprägte Szenario wird bei jedem Spielstart per Zufall in wählbarer Größe, Komplexität und mit individuellem Schwierigkeitsgrad generiert. Dadurch ergibt sich auch die Monster-Dichte (es gibt über 100 verschiedene Exemplare der Kategorie „Fantasy") und die Präsenz von Waffen und Rüstungen. Dies ist auch bitter nötig, will man die anfangs magere Ausstattung des Helden auf ein konkurrenzfähiges Niveau heben. Nachdem man sich für einen der drei Charaktere - Krieger, Bogenschütze und Magier - entschieden und Schwerpunkte für einzelne Fähigkeiten gesetzt hat, kann's losgehen. Sichtbar ist immer nur ein Ausschnitt der gesamten Umgebung; mit Mausklicks gibt man die Richtung vor, öffnet knarzende Türen und rafft die überall versteckten Gegenstände zusammen, die bei zunehmendem Volumen das Tempo der Fortbewegung und die Beweglichkeit einschränken. Wer des Zauberns mächtig ist, löst mit der rechten Maustaste den zuvor selektierten Spruch aus. Des weiteren kann man beispielsweise mit dem Schwert kämpfen und Pfeile abfeuern. Der hohe Detailgrad der gerenderten Räumlichkeiten und Figuren dürfte selbst verwöhnte WarCraft 2-Spieler überraschen - jede einzelne Rippe der umherstaksenden Skelette ist als solche erkennbar. Phantastische Effekte und natürlich wirkende Animationen locken auch notorische Rollenspiel-Abstinenzler vor den Bildschirm.

Teamwork

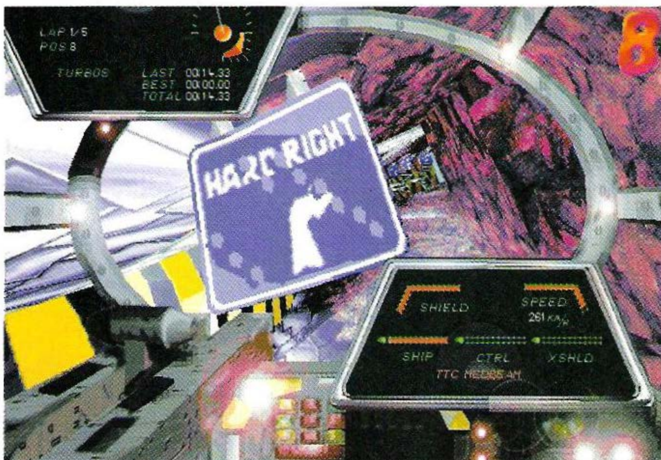
Diablo kann alleine, zu zweit via Modem oder mit bis zu drei Mitstreitern im Netzwerk gespielt werden. Eine weitere Sensation die Multiplayer-Features betreffend hat das in Irvine ansässige Unternehmen im Rahmen der E3 bekanntgegeben: Man klickt einfach im Hauptmenü auf den „Internet"-Button und wird automatisch mit dem Blizzard-Server verbunden, so daß man gegen Spieler aus aller Welt antreten kann. Die Nutzung dieses Angebots ist kostenlos; abgesehen von den Online-Gebühren fallen also keine Kosten an. Eine euphorische Erwartungshaltung für Diablo ist also mehr als angebracht. Einziger Haken: der Erscheinungstermin des Windows 95-Only-Programms wurde nun doch auf den Spätsommer verschoben.

Petra Maueröder ■

Battle Race

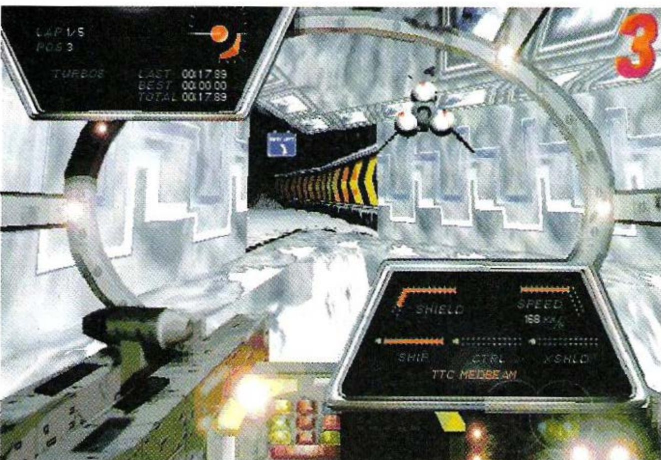
Materialschlacht

Das Gerücht, deutsche Hersteller könnten nur im Genre der WiSims auftrumpfen, ist schon lange überholt: Spiele wie DSA 3 (Attic) oder Die Siedler 2 (Blue Byte) beweisen, daß in deutschen Softwareschmieden mehr Know-how steckt, als man lange Zeit dachte. Neuerdings betrifft das sogar den Action-Sektor.



Eine Art „Hi-Octane mit Dach" erwartet uns mit Battle Race. In der Vorabversion machte die Grafik bereits einen sehr flüssigen Eindruck.


Obwohl man den Renngleiter auch nach oben und unten steuern kann, sind die Rennstrecken prinzipiell „nur" zweidimensional aufgebaut.

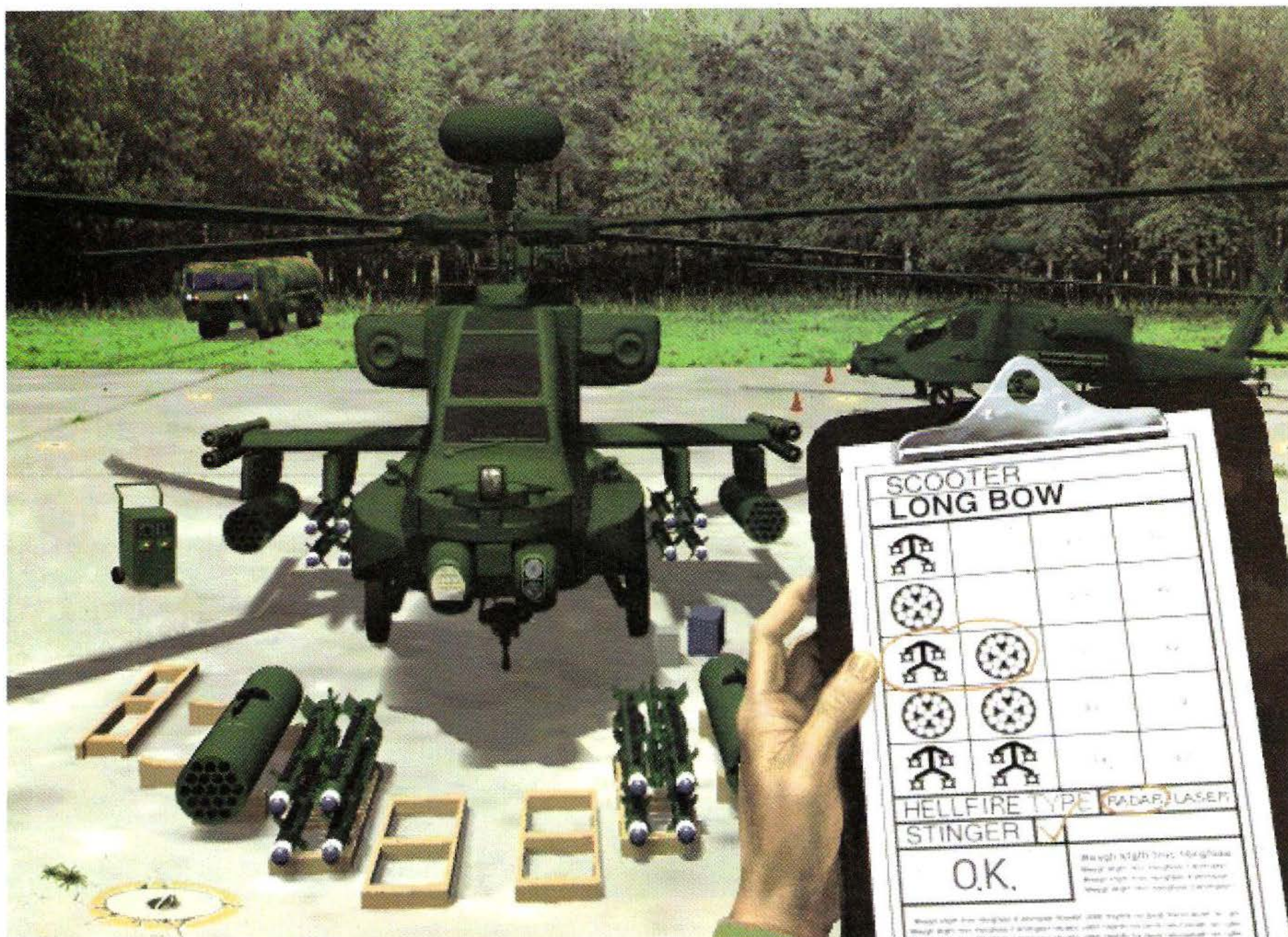

Gegner werden nicht nur überholt, sondern auch abgeschossen. Die Bewaffnung des Gleiters kann von Rennen zu Rennen verbessert werden.

Wie es scheint, ist die Spielidee des Klassikers „Death Track" eine wirklich gefragte Patentante bei der Entwicklung von neuen Rennspielen. Nach Hi-Octane, Slipstream 5000 und Track Attack bereichert die deutsche Spielefirma Soft Enterprises das Genre der „Rennspiele mit Boller-Komponente" nun um ein weiteres Exemplar. In Battle Race steuert der Spieler einen bewaffneten Raumgleiter durch ein weit ausgedehntes Tunnel- und Kanalsystem. Die schnelle 3D-Grafik erinnert auf den ersten Blick an Bullfrogs Hi-Octane, ähnelt in puncto Bewegungsfreiheit aber am ehesten dem Actionspiel Descent. Insgesamt kann man sein Glück auf 24 verschiedenen Rennstrecken versuchen. Wer eine Rennsaison von Anfang bis Ende durchspielt und dabei immer siegreiche Plazierungen erzielt, bekommt die Möglichkeit, seinen Rennschlitten nach jedem Rennen durch Einsatz seiner Siegesprämie um verschiedene Upgrades aufzuwerten (Motorleistung, Bewaffnung usw.) - auf diese Weise läßt sich ein relativ lahmes, verwundbares Flugzeug auf die Dauer in ein fast unschlagbares Kampfgefährt umrüsten. Besondere Beachtung verdient die Grafik-Engine, die in einer vergleichbaren Geschwindigkeit und Detailliertheit noch in keinem anderen Spiel aus deutscher Produktion zu sehen war. Ein schneller 486er ist allerdings unabdingbar, um im VGA-Modus einigermaßen flüssige Grafik zu sehen.

Rockiger Soundtrack

Wer die reich texturierten Tunnelsysteme gar in SuperVGA bewundern will, sollte nicht weniger als einen Pentium 100 im Rechner stecken haben. Fast schon obligatorisch ist außerdem der Netzwerk-Modus, in dem maximal sechs Spieler einander die Rücklichter zeigen können. An das atmosphärische „Drumherum" wurde natürlich auch gedacht: rockige Audio-Tracks auf der CD begleiten das Rennen, und zahlreiche gerenderte Zwischensequenzen - teilweise sogar innerhalb der Menüs - werten das Spiel zusätzlich auf. Gespielt werden kann Battle Race mit Joystick und Tastatur, am bequemsten wirkt allerdings die Gamepad-Steuerung. Wem die Steuerung durch die 3D-Bewegungsfreiheit etwas zu kompliziert wird, kann Battle Race durch Abschalten der vertikalen Bewegungen auch in ein „normales" 2D-Rennspiel verwandeln.

Thomas Borovskis ■



Die Zusammenarbeit von Electronic Arts mit dem auf Militär-Themen spezialisierten Verlag Jane's konnte bereits letzten Monat mit dem Erstlingswerk Advanced Tactical Fighters mehr als nur einen Achtungserfolg verbuchen. Diesen Monat präsentiert uns Jane's - diesmal zusammen mit der EA-Tochter Origin - die seit langer Zeit heißerwartete Hubschraubersimulation AH-64D Longbow.

AH-64D Longbow

Häuptling der Apachen

Ukraine, November 1996. Der frischgewählte russische Präsident Wladimir Schirinowskij ist einer der wenigen Politiker, die ihre Wahlversprechen halten möchten. Um Rußland wieder zu ehemaliger Macht zu verhelfen (wie er es der Bevölkerung vor der Abstimmung versprochen hat), wählt er militärische Mittel zur Expansion des Staatsgebietes. Das erste Opfer ist die Ukraine mit ihren alten sowjetischen Rüstungsgerätschaften und dem Schwarzmeerhafen Sewastopol. Da die EU und die UNO diesem Treiben tatenlos zusehen, sieht sich Schirinowskij ermutigt, sich weiter westwärts zu bewegen. Als sich seine Truppen an der polnischen Grenze sammeln, wird es den westlichen Bündnissen zuviel: Man wagt die militärische Konfrontation mit dem Aggressor.

Viel zu tun

So beginnt die Kampagne, in der der Spieler als Hubschrauberpilot seine Karriere beginnt. Basierend auf vergangenen Kriegen, in denen Hubschrauber stets eine entscheidende Rolle gespielt haben, hat der Fach-Verlag Jane's Information Group eine Reihe realistischer Missionen zusammengestellt, die den Verlauf dieser fiktiven Auseinandersetzung schildern. Als Pilot des Kampfhubschraubers AH-64D Longbow „Apache" hat der Spieler dabei die Aufgabe, feindliche Linien aufzuklären, im Hinterland feindliche Stellungen zu erkunden und Rot-Kreuz-Fahrzeuge zu beschützen. Aber auch die umfangreiche Bewaffnung muß von Zeit zu Zeit einge-

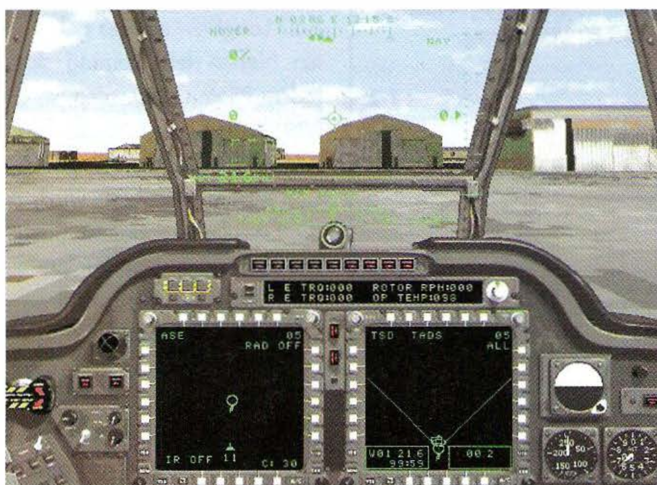
setzt werden: Wird man vom feindlichen Radar erfaßt, machen sich meist sofort einige feindliche Hubschrauber auf den Weg, oder die Flugabwehrstellungen zeigen, daß mit ihnen nicht zu spaßen ist. Dank der hochentwickelten Elektronik und des (simulierten) Kopiloten genügt einiges Knopfdrücken, um sich und seinen Helikopter der Gefahr zu entledigen. Mit den trickreich verteilten Objekten und den einigermaßen abwechslungsreichen Landschaften sind Origin einige sehr spannende Missionen gelungen. Da man in dem Spiel nicht einen Charakter aus einem Drehbuch repräsentiert, sondern nur einen von vielen Hubschrauberpiloten, fühlt man sich nicht so stark in das Spiel hineinversetzt, wie etwa in Strike Commander oder seinem Nachfolger. Origin hat es dennoch verstanden, dem Spiel so etwas wie „Stimmung" oder Atmosphäre zu verpassen.



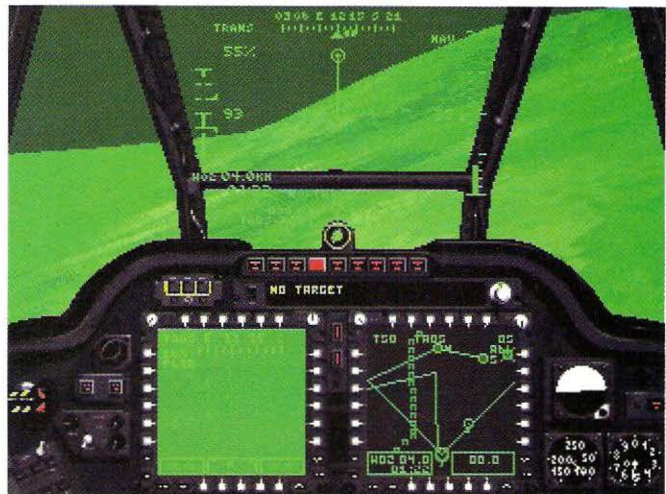
Mit dem animierten Hauptbildschirm hat man Zugriff auf alle Bereiche der Simulation. Ungewöhnlich ist die Aufteilung in Kampagne und historische Einsätze.

Rüstungsexperten

Der reiche Erfahrungsschatz der Jane's Information wurde von Origin nicht nur für das Design eines fiktiven Krieges genutzt. Auch der Golfkrieg und der Panamakonflikt wurde in handliche Missionen verpackt und als Kampagnen in die Simulation integriert. Da man auch bei den Details freundlicher und feindlicher Einheiten wie Design, Bewaffnung, Reichweiten etc. auf hochwertiges Material zugreifen konnte, ist die Simulation in weiten Teilen äußerst realistisch geraten. Vor allem dem Flugmodell des Apache wurde große Aufmerksamkeit zuteil, was in erster Linie verzweifelte Spieler zur Folge haben wird: kaum eine Hubschraubersimulation ist auch nur annähernd so schwer zu fliegen. Der Schwierigkeitsgrad liegt zwischen Gunship 2000 und Virgins Werewolf KA-50, allerdings entscheidet bei AH-64D Longbow auch noch die Hardwareausstattung über das Leid des Spielers. Wer einen 4-Button-Joystick mit Schub- und



Bereiche mit zahlreichen Gebäuden und Fahrzeugen sind in den eigentlichen Missionen leider nur selten zu sehen. Das Trainingsareal zeigt, was technisch möglich wäre.





Während man im VGA-Modus die Cockpitelemente nur schlecht ablesen kann, wirkt im SVGA-Modus die Landschaft noch weitaus pixeliger.

Flugschule

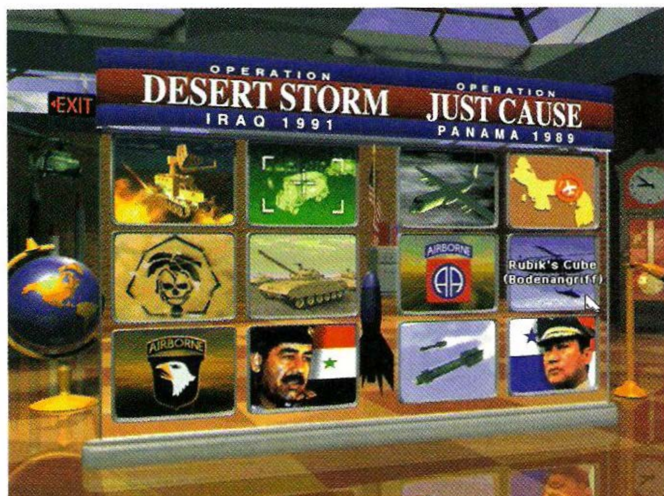
Da auch ein moderner Kampfhubschrauber mit seinen elektronischen Flughilfen alles andere als einfach zu fliegen ist und Jane's nicht auf eine möglichst realistische Simulation verzichten wollte, sollte man vor seinen ersten Kampfauftrag einige Stunden Training setzen. Das mit Informationen vollgepfropfte IHADSS, die Flugphysik und die x-fache Tastaturbelegung werden zwar auch im ausgezeichneten Handbuch erklärt, in der ins Spiel integrierten Flugschule bekommt man in sieben Lektionen das Fliegen jedoch von einem geduldigen Fluglehrer erklärt. Geflogen werden einfache Trainingsmissionen, eine deutsche Stimme erklärt dabei die Bedienungselemente und was gerade um den Hubschrauber herum passiert. Leider werden nicht alle Bedienungselemente erläutert, aber auch so ist die Flugschule eine wertvolle Hilfe.



Aufgeteilt in 7 Lektionen werden die Grundlagen des Helikopterfliegens erklärt. Auch die Bedienung der Waffensysteme fehlt nicht.



Mit Hilfe der gelben Rahmen werden die einzelnen Cockpitelemente erklärt. Die Sprachausgabe wurde dazu komplett eingedeutscht.



Die beiden militärischen Auseinandersetzungen, in denen der Apache eine wichtige Rolle einnahm, wurden in einzelne Missionen zerlegt.

Ruderkontrolle besitzt, ist fein raus; jede andere Hardwarelösung verlangt ständiges Tasten-Suchen auf der Tastatur. Diese wird ohnehin recht häufig verwendet, da die teilweise etwas umfangreichen Missionen die Kommunikation mit Flügelmännern oder der Artillerie nötig machen. Auch das mächtige Helmdisplay IHADSS benötigt zur völligen Entfaltung seiner Fähigkeiten umfangreiche Konfigurationstätigkeiten des Piloten, und auch die beiden Multifunktionsanzeigen im Cockpit sind nicht mehr nur reine Sichtgeräte - immerhin lassen sich diese auch mit der Maus (!) konfigurieren.

„Wechseln Sie zwischen TADS ACQ und FCR ACQ"

Mit der Übersetzung der Sprachausgabe und vor allem des Handbuches hat man sich bei Origin sehr viel Mühe gegeben. Zwar machen die zahlreichen englischen Abkürzungen das Lesen nicht eben angenehm, da aber wirklich jedes relevante Detail des Spiels erläutert wird, stößt man während der Missionen nie auf unliebsame Überraschungen. Über den Fortschritt der aktuellen Mission gibt im allgemeinen die Sprachausgabe Auskunft. Sowohl der Hubschrauber selbst als auch die Einsatzleitung und die Flügelmänner teilen sich sprachlich mit und geben Informationen und Anweisungen weiter. Die jederzeit abrufbare Landkarte wird ständig aktualisiert und dient nur der groben Orientierung - eigentlich eine Aufgabe für den Co-Piloten. Dessen Aufgaben übernimmt der Computer, so teilt er ständig die möglichen Ziele in Prioritätsklassen ein, organisiert die Wegpunkte, bedient die Abwehrmaßnahmen, lobt den Piloten bei guten Schüssen etc.


Das Cockpit enthält die wichtigsten Information digital und analog. Die digitalen Anzeigen lassen sich sogar mit der Maus bedienen.

Abwechslungsreich

Um den Spieler bei Laune zu halten, wird einem bei AH-64D Longbow einiges geboten. Neben dem Training, das jedem Piloten anzuraten ist, gibt es die Instant-Action, bei der auf Zufallsbasis eine Mission zusammengestellt wird, die Einzelmissionen, die nach den Wünschen des Spielers erstellt werden, die historischen Panama- und Irak-Kampagnen, bei denen die Missionen einzeln anwählbar sind, sowie die oben angesprochene Kampagne Polen-Ukraine. Die Story entwickelt sich Schritt für Schritt, vor jeder Mission geben Fernsehnach-

Der Hubschrauber im Einsatz

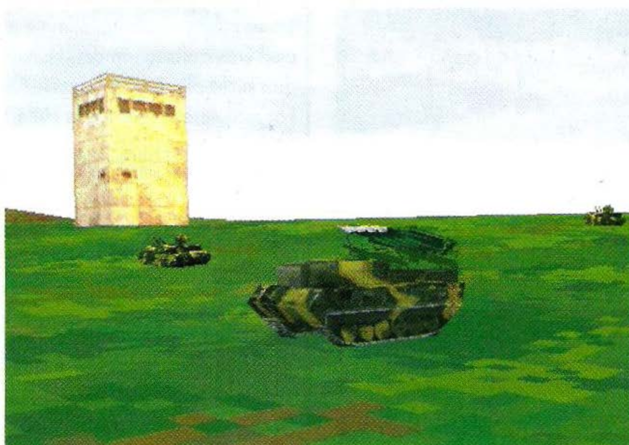
Beispielhaft für die vielen unterschiedlichen Missionen, die auf den Simulationspiloten warten, ist hier eine typische, einfach aufgebaute Angriffsmission beschrieben. Aufklärungsflüge, Eskorten alleine oder mit Flügelmann oder beliebige Kombinationen daraus machen die Vielfalt der Simulation aus.


Im Zielgebiet identifiziert das Radar die gegnerischen Einheiten als gelandete Hubschrauber. Die Einsatzleitung verlangt deren Zerstörung.


Die mit den Zielkoordinaten versorgte Infanterie übernimmt den Job. Alternativ hätte der Wingman die Arbeit übernehmen können.



An den Wegpunkten entlang fliegt man im extremen Tiefflug in Richtung des Zielgebiets, die Einsatzkarte dient dabei der Orientierung.


Feindliche Stellungen am Wegesrand läßt man dabei unbehelligt liegen, um sich nicht zu früh verraten und den feindlichen SAMs auszusetzen.



Das gesamte Wissen der Jane's Information Group läßt sich auch in multimedialer Form abrufen. Die Datenblätter enthalten wertvolle Informationen.

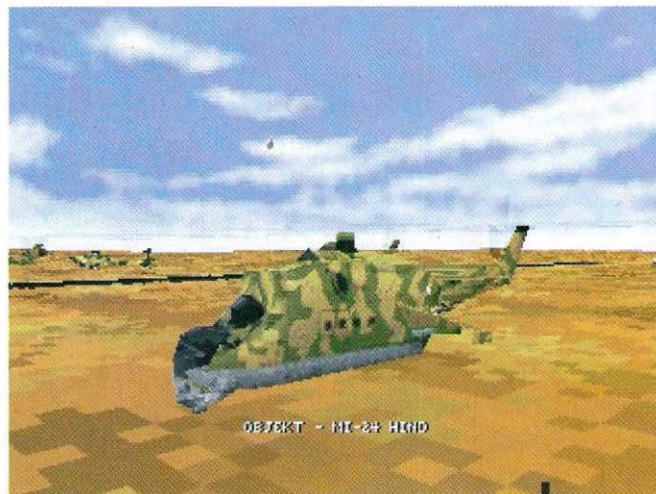


Das umfangreiche Videoarchiv von Jane's Information Group kann auch mit echten Fernsehaufzeichnungen aus dem Golfkrieg aufwarten.

richten den aktuellen Stand der Dinge wieder. Überhaupt sind auf den zwei CD-ROMs eine Menge Filme zu sehen: neben den Nachrichten einige Schulungsvideos und offenbar auch Videos, mit denen bei Flug-Shows für den Helikopter geworben wird.

Landschaften nur für Jets

Neben der Berechnung der aktuellen militärischen Situation, der Tätigkeiten des Co-Piloten, dem Flugverhalten des Helikopters und einigen anderen Dingen hätte der Prozessor noch eine Menge Grafik zu erstellen - damit wäre er allerdings überfordert. So bestehen die Landschaften nur aus riesigen, texturierten Polygonen, die einzigen markanten Erhebungen sind Feindobjekte oder die heimische Basis. Bäume, hinter denen man sich verstecken könnte, komplexe Dörfer und Städte sucht man vergebens - für eine Hubschraubersimulation eine fast unverzeihliche Unterlassungssünde. Die Grafikengine wurde anscheinend unverändert aus der Flugsimulation ATF übernommen, doch was aus hochfliegenden Jets realistisch genug aussieht, wirkt im langsamen Tiefflug eines Hubschraubers sehr trist und macht darüber hinaus eine Orientierung sehr schwierig. Aktiviert man also alle Details, sind nur die Bodentexturen feiner und der Rechner fängt fast hörbar das Keuchen an, viel zu sehen bekommt man dadurch trotzdem nicht. Im SVGA-Modus, der naturgemäß noch mehr Rechenpower benötigt, sieht man die Leere noch viel genauer; zum Ausgleich lassen sich die sonst etwas pixeligen Instrumente ausgezeichnet ablesen.



Die perfekte Tarnung der Gegner macht dem Piloten das Leben schwer. Selbst auf Ebenen sind die farblich angepaßten Objekte kaum zu erkennen.

Geduldsfrage

Diese Hubschraubersimulation hat nichts mit einem Actionspiel wie Comonche zu tun. Wer also nur ein außergewöhnliches Bollerspiel sucht, ist mit AH-64D Longbow schlecht beraten. Es fällt nämlich keineswegs leicht (dies ist auch auf die triste Grafik zurückzuführen), eines der vielen einsamen Ziele links liegen zu lassen, die Einsatzleitung duldet keine Verstöße. Möchte man dagegen sein fliegerisches Können und darüber hinaus seine Zurückhaltung am Feuerknopf und seine starken Nerven unter Beweis stellen, dann kann man bei Longbow getrost zugreifen.

Harald Wagner ■

Statement



Mit AH-64D Longbow ist die erste reinrassige Simulation auf meinem Schreibtisch gelandet, die trotz oder vielleicht wegen des pedantischen Realismus echten Spielspaß liefert. Die Missionen können mindestens soviel Spannung bieten wie die des Comonche, ohne dabei gleich in eine Ballerorgie zu verfallen. Ein besonderes Lob gebührt auch der Flugschule, die einem die komplexe Materie schnell und verständlich nahebringt. Warum Origin - eigentlich noch nie besorgt um fehlende Computerleistung - die Grafik derart vernachlässigt hat, bleibt mir ein Rätsel.



Da der AH-64D Longbow kein Jagdhubschrauber ist, sollte man seine Gegner, vor allem Helikopter und FlAKs niemals so nahe an sich heranlassen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 36 MB	General Midi
CD 1133 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Simulation

Grafik	75%
Sound	85%
Handling	73%
Spielspaß	84%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Origin
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Speed Haste

Getriebeschaden

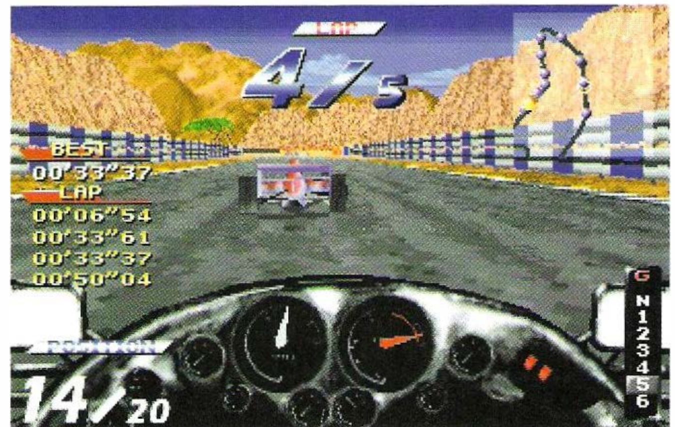
Speed Haste ist eigentlich ein alter Bekannter. Das spanische Programmierteam Friendware machte mit Speed Haste zum ersten Mal vor vier Monaten auf sich aufmerksam. Damals wurde es noch als Shareware vertrieben, ein überwältigender Erfolg blieb dadurch aus.

Jetzt wird das Spiel von Electronic Arts vertrieben, ein klares Indiz dafür, daß Speed Haste gegenüber Bleifuß & Co. konkurrenzfähig ist. Speed Haste macht zu Beginn einen ausgezeichneten Eindruck: acht verschiedene Rennstrecken überzeugen durch eine ansprechende Optik und viele reizvolle Kurseigenschaften, wie zum Beispiel enge Schikanen und schnelle Kurvenkombinationen. Unterteilt sind die einzelnen Parcours in drei unterschiedlich anspruchsvolle Kategorien (Beginner, Amateur, Pro), und auch die zur Verfügung stehenden Vehikel (sechs Formel 1-Boliden, sechs StockCars) werden in diese drei Klassen eingeordnet, jeweils noch einmal unterteilt in Fahrzeuge mit Automatik- und Schaltgetriebe.


Die StockCars lassen sich nur mit viel Fingerspitzengefühl steuern.


Die Formel I macht bei Speed Haste noch den besten Eindruck.

Zusammen mit den zahlreichen Spielmodi (zum Beispiel: Einzelrennen, Meisterschaft, zwei Spieler über Split-Screen, Netzwerk oder Modem) wurden fast alle Voraussetzungen für den „Burn-Out am Bildschirm" geschaffen. Nur ein Manko trübt den durchaus positiven Gesamteindruck und schmälert den Spielspaß: Speed Haste ist selbst für blutige Anfänger keine allzu große Herausforderung! Nach einem knapp zehnminütigen Probespiel kann fast jeder halbwegs talentierte Tastatur-Rennfahrer die höchste Schwierigkeitsstufe meistern. Dadurch sinkt die Motivation erheblich, auch wenn man sich immer noch auf die Jagd nach neuen Rundenrekorden machen kann. Auf Dauer ist das jedoch eher unbefriedigend.



Durch die Cockpit-Ansicht wird das Spiel realistischer - aber auch sehr viel schwieriger! Das Fahrverhalten des Wagens läßt sich leider nicht so leicht einschätzen und man wird mit Schleudermanövern konfrontiert.

SVGA ab 133 MHz

Der Grund für den äußerst niedrigen Schwierigkeitsgrad ist in erster Linie die kinderleichte Steuerung. Während die Formel 1-Wagen perfekt auf der Straße liegen und niemals ausbrechen, schleudert das Heck eines StockCars schon bei der kleinsten Lenkbewegung. Daher läßt sich das Verhalten der Boliden sehr schnell ausrechnen, mit unvorhersehbaren Situationen wird man kaum konfrontiert.
Die Grafik sorgt für zwiespältige Meinungen. Die Engine ist unter VGA sehr schnell, unter SVGA unspielbar - aber das ist ein Problem, mit dem auch alle anderen Rennspiele zu kämpfen haben. Der Hauptkritikpunkt: auf „Schmankerl" wie beispielsweise vorbeifliegende Hubschrauber oder Flugzeuge wurde gänzlich verzichtet und Höhenunterschiede innerhalb einer Rennstrecke sucht man ebenfalls vergebens.

Oliver Menne ■

Statement



Speed Haste kommt leider ein paar Monate zu spät. Bleifuß und Destruction Derby machen auf Dauer einfach mehr Spaß, ist der Schwierigkeitsgrad dieser beiden Spiele doch sehr viel ausgewogener. Friendware hat mit Speed Haste ein technisch durchaus überzeugendes Produkt entwickelt, das leider aufgrund des recht eintönigen Gameplays hinter der starken Konkurrenz zurückbleibt. Trotzdem handelt es sich um ein gelungenes Debüt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 7 MB	General Midi
CD 7 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler über Splitscrenn, Netzwerk, Modem

RANKING

Rennspiel

Grafik	70%
Sound	71%
Handling	88%
Spielspaß	60%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Friendware
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend

POST SCRIPT

**Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

DTD

*Hallo Rainer,
ich lese Eure Zeitschrift nun bereits seit einigen Jahren und habe bisher keine andere Zeitschrift gefunden, die für knapp 10 Mark fast 200 Seiten und eine mit Spielen und Demos prall gefüllte CD-ROM bietet. Außerdem stimmen Eure Beurteilungen ziemlich gut überein mit den meinigen (jedenfalls bei den Spielen, die ich käuflich erworben habe). Nun habe ich aber eine Frage, die Dich persönlich betrifft. Wo ist „Down the Drain" geblieben? Eine der besten Rubriken der Geschichte der Zeitschriften ist einfach verschwunden? Es kann doch nicht sein, daß alle Softwarefirmen so viel Angst vor Dir und DTD haben, daß sie keine schlechten Spiele mehr produzieren... Wenn es in Deiner Macht liegt: Bitte bringe DTD zurück. Ich glaube, daß nicht nur ich, sondern viele Leser DTD vermissen. Ansonsten, macht weiter so. Viele Grüße:
Marc Weichhold*

Meine Erklärung mag unglaubwürdig klingen - ist aber durchaus ernst gemeint. Ein Spiel, das würdig ist für DTD, sollte eine Wertung von deutlich weniger als 15% haben. Und genau da liegt das Problem! Offensichtlich scheinen die Programmierer inzwischen bessere Arbeitsbedingungen zu haben. Es erscheinen wirklich so gut wie keine Spiele mehr, die so abgrundtief schlecht sind! Niemand bedauert das mehr als ich.

Petralogie

*Hallihallöchen Rainer!
Na laß mal sehen! Also irgendwie... nein... oder? Ach was! Nein, ich kann in Petras Gesichtszügen auf der „What's up"-Seite nicht die geringsten Hinweise auf irgendetwas Verkrampftes finden. Das ist doch oberprofessionell. Ist dies nicht ein herzerwärmendes, eisbergschmelzendes Lächeln? Also ich bin schon dünnflüssig. Ich folge hiermit dem Aufruf von Andy und schließe mich der Protestwelle gegen diese Zurückhaltung von „Petramaterial" an. Da ich bezweifle, daß wir (die PM-Fans) eine Marginalexistenz führen, empfehle ich Euch dringend, über ein Lichtbild Eurer Redaktionsblume nachzudenken, bevor ein Volksbegehren daraus wird. Es muß ja nicht unbedingt ein Poster sein. Die Opferung einer einzigen Seite täte es auch schon. Um nun einem Aufruf nach intelligenterem Papierverbrauch Deinerseits prophylaktisch entgegenzuwirken, sei abschließend gesagt, daß Briefe mit „Petrainhalt" bei vielen Lesern sicherlich mit zu den amüsantesten gehören.
Möge der Saft mit Euch sein:
Lukas*

Fein, daß Du mir die Arbeit abgenommen hast, krampfhaft nach einem Vorwand zu suchen, um dieses Thema wieder aufzuwärmen. Nicht nur (bisher) 22 Leser wollen das „Petraposter", auch verschiedene Mitarbeiter der Redaktion wären nicht abgeneigt. Petra hat sich in einer ihrer wenigen schwachen Stunden hinreißen lassen, mir zu versprechen (ich hab es schriftlich, Petraleinchen! Leugnen zwecklos!!), daß wenn mindestens 1.000 Leser sich für das Poster aussprechen (ja - verunglückter Satzbau. Ich bin in Eile!), ihre Weigerung als null und nichtig zu betrachten wäre. Nun ist es ja nicht so, daß ich da etwas manipulieren will. Und wenn ich jedem zehnten Einsender einer diesbezüglichen Bemerkung irgendein Spiel zurückschicke, soll das höchstens eine klitzekleine Motivation sein. Doch die Bitte, mich doch in meinem „gerechten Kampf" zu unterstützen und die Aussicht auf ein Game soll Euch zu nichts verleiten. Falls schon Augenbrauen drohend in die Höhe schnellen (nein Petra, Deine zählen hier nicht!) möchte ich noch betonen, daß wir hier absolut nicht frauenfeindlich sind. Im Gegenteil! Wir (natürlich auch ich) schätzen Petra als duften Kumpel, fachlich kompetente Kollegin, und sie kann einfach alles (selbstverständlich nur, wenn es ihr den Kram paßt). Mit ihr kann man Pferde stehlen, jedoch macht sie einen lausigen Kaffee. Allerdings sollte dieser dufte Kumpel möglichst bald auf einem „Aufklapp-Poster" prangen! Ihr werdet mich doch nicht hängen lassen? Bei meinem mickrigen Verdienst muß man sich eben etwas einfallen lassen, um auch ein bißchen Spaß zu haben.

Fortschritt

*Hallöchen, liebe Häuptlinge der tausend Worte,
nachdem ich ja anfänglich mit Eurer Heft-CD sehr zufrieden war (gutes Preis-Leistungs-Verhältnis) und mit Hilfe eines Technikers auch die meisten von Euch veröffentlichten Spiele konfigurationsmäßig zum Laufen gebracht habe, mich so manche Stunde damit beschäftigte, meinen abgestürzten PC zu reaktivieren (wer hat schon immer 600 freie KBs unter Windows), statt mit aktiver Power in Eurem Silberling zu schnuppern, geziemt Euch langsam aber sicher eine gammelige Zitrone als Preis für regelmäßig verdorbene Vorfreude. Statt wie bisher am Monatsletzten das neue Heft zu erwerben, muß ich nun für lange Zeit auf die PC Games verzichten, um meinen „ein-Jahr-alt-und-schon-hoffnungslos-veraltet"-PC auf die 8 MB RAM zu bringen. Oder gar auf 16 - oder besser gleich auf 32MB RAM! Auf dem Silberling der Ausgabe 5/96 war gerade ein einziges Spiel, welches mit 4 MB lief! Nun gut, der Preis des Heftes mit dem begehrten Silberling ist ja nicht so hoch wie die zu erwartende Spielfreude - könntet Ihr argumentieren. Sullbhit! Ist ja nicht das erste Mal!! Beim ersten Mal habe ich noch gedacht, läßt Du einfach die CD in der Box, bis die Kiste aufgerüstet ist. Nun aber, nachdem sich wiederholt*

zeigt, daß Ihr wohl mit Leuten, die sich nicht jedes Jahr einen neuen PC erlauben können, nichts mehr zu tun haben wollt, bleibt mir - und bestimmt vielen Mitstreitern unter den 4 MBs nichts weiter übrig, als zu einer anderen Zeitschrift zu wechseln. Mit freundlichen Grüßen: Rainer Warmboldt

Warum ich? Warum wir?? Ich kann Deinen Unmut zwar verstehen, aber wir sind hier wahrhaftig der falsche Ansprechpartner. Wir saugen uns die Demos ja nicht aus den Fingern, sondern bekommen sie vom betreffenden Softwarehaus zur Verfügung gestellt. Und daß die meisten Spiele inzwischen eben 8 MB brauchen, ist nun mal eine Tatsache und hat eher etwas mit der Veränderung des Marktes zu tun, als mit böser Absicht. Es stimmt schon, daß die Programmierer inzwischen offensichtlich verlernt haben, sparsam mit Speicher und Prozessorpower umzugehen - warum sollten sie auch. Rechner sind inzwischen wirklich spottbillig geworden. Auch die Aufrüstung von 4 auf 8 MB (inzwischen wirklich unbedingt nötig) ist für die meisten kein Lustwandeln an den Eingangspforten des Armenhauses. Und wer das Wettrüsten nicht mitmachen will, muß sich eben mit älteren Spielen oder mit den letzten, welche mit 4 MB auskommen, begnügen. Das mag hart klingen - ist aber nicht unsere Schuld. Wir berichten nur über den Markt, machen ihn aber nicht.

Preisfrage

Hallo Rainer!
Nachdem ich die Leserbriefecke der letzten Ausgabe durchgelesen hatte, überfiel mich dieses Gefühl, dem Rest der Welt meine Meinung beibiegen zu müssen. Insbesondere der Brief von „Schoolboy" war das Tüpfelchen auf meinem i. Richtig ist, wie Du schon sagtest, daß in den meisten Microsoft-Programmen ein Haufen Kohle steckt, die den hohen Preis durchaus rechtfertigen. Aber was ist mit den ganzen anderen Programmen, die eigentlich nur eine Kopie des Vorgängers sind, und in die man nur andere Grafiken und einen fetzigen Sound eingepackt hat - siehe X-Com und viele andere. Und dann sind da noch andere, bei denen ich mich fragen muß, ob der Preis nicht aus der Luft gegriffen ist. Eine Skatsimulation für 130 Mark? Meiner Meinung nach müssen die Softwarefirmen mal ihre Preisstrategien gründlich überdenken. Ich weiß aus Erfahrung, daß bei Games, die die Schmerzgrenze von 90 Mark überschreiten, doch schon arg gezögert wird, bevor man zur Kasse schreitet. Kurzum - mich würde mal interessieren, wie die Leser und Du zu diesem Thema stehen. So, und nun noch schnell zu Carstens Brief: Keine Panik, mir geht es genauso. Du solltest mal einen Anti-Telekom-Tarifclub gründen. Sag mir bitte Bescheid - ich bin dabei. Ansonsten einen schönen Tag noch und bleibt so, wie Ihr seid (Tun wir. Wir haben auch keine andere Wahl. Anm. v. RR): Andreas

Bei der Preisfrage solltest Du bedenken, daß es sich bei den von uns genannten Preisen um den empfohlenen Verkaufspreis des Herstellers handelt. Das ist die Menge von Moos, die sich die Jungs so einbilden und gern hätten. Mit der Realität hat das oft nicht viel zu tun. Der sog. „Straßenpreis" ist meist in deutlich humaneren Regionen anzusiedeln - es lebe die freie Marktwirtschaft. Auch Versandhändler sind für gewöhnlich bereit, das Objekt der Begierde gegen ein recht mildes Scherflein zu liefern. Wenn Du dann noch ein wenig harren kannst, bekommst Du Dein Game meist schon für ca. 60% des empfohlenen Verkaufspreises. Einfach in den nächstbesten Laden zu rennen und sich das neueste Spiel mit Schaum vor den Nüstern zu greifen, ist sicherlich eine ruinöse Methode der Softwarebeschaffung. Aber ich gebe Dir recht, daß immer wieder Programme auftauchen, die ihren Preis eigentlich nicht rechtfertigen. Doch ob ich mir nun z. B. „Die Siedler II" (Straßenpreis ca. 70 Mark) gönne, ist meine Entscheidung, die ich auch lassen kann, wenn mir die Ausgaben dafür zu hoch erscheinen. Zudem bin ich der Meinung, daß man eigentlich so gut wie nie mehr als 90 Mark für ein Game ausgeben muß. Rechnen und Vergleichen kann da wesentlich hilfreicher sein, als über die Preise zu lamentieren.

Frauenfragen

Halli Hallo Rainer!
Ich habe mich dazu entschlossen, Dir diesen Brief (mit Ringen unter den Augen) zu schreiben, weil ich die ganze Nacht wach lag und über die PC Games 6/96 grübelte. Mit Entsetzen las ich die Seiten 152/153 dieser Ausgabe, auf denen die „Indiona Jones Desktop Adventures" vorgestellt wurden. Die darauffolgende Nacht fragte ich mich: „Ist dieses Spiel das lang ersehnte Indy 5-Adventure? Ich hoffe, Du kannst mir diese Frage beantworten.
Tschüß: Kristina

„Indy's Desktop Adventure" kann man zwar einen gewissen Unterhaltungswert nicht absprechen, jedoch ist es recht simpel gestrickt und hat eigentlich nichts mit den legendären Adventures zu tun. Es wird zwar irgendwann einen neuen „Indy-Film" geben, aber LucasArts bestreitet heftig, daß auch ein neues Spiel geplant ist. Jedoch behaupten dunkle Gerüchte etwas anderes. Soweit die Facts... wir werden sehen. Und nun leg Dich hin und schlaf Dich aus. Gute Nacht: RR

Nachschlag

Zur Abwechslung steht diesmal mein Kommentar am Anfang eines Briefes, weil ich ihn eigentlich kommentarlos zur Diskussion stellen möchte. Ich warte gespannt auf Eure Reaktionen, denn dieser Brief spiegelt in keiner Zeile die Meinung der Redaktion wieder: RR

Hallo PC Games!
Seit einiger Zeit verfolge ich nun die Diskussion um das Thema Raubkopien, das sich mal wieder ungeahnter Beliebtheit erfreut - wie schon so oft. Ich habe schon sehr lange Raubkopien erstellt und verkauft, tue es immer noch und werde es auch weiterhin tun. Die Anzahl der Pseudonyme, unter denen ich in zahllosen Cracker-Demos aufgetreten bin, ist für mich schon unüberschaubar geworden. Ich möchte Euch nun gerne erklären, warum ich kopiere - auch wenn ich mir vorstellen kann, daß Ihr jetzt wahrscheinlich schon mit gerunzelter Stirn vor diesem Brief sitzt. Erstens: Man verdient eine Schweinekohle damit. Ich bin hauptberuflich - wenn man das so nennen kann - Student und als solcher natürlich nicht gerade gut betucht. Doch dank meiner zwei CD-ROM-Brenner, die auch nicht gerade billig waren, kann ich meine selbst zusammengestellten CDs in solchen Massen produzieren, daß ich sie zu Spottpreisen verkaufen kann, die mir immer noch einen irren Profit gewährleisten. Da ich nicht nur auf den PC beschränkt bin, sondern inzwischen auch für die großen Konsolen wie PlayStation und Saturn (die sind schwierig!) brenne, könnt Ihr Euch vorstellen, was sich da für ein Markt auftut. Zweitens: Es ist cool. Hey, na und? Was erwartet Ihr, ich bin 24! Was meint Ihr, was für eine Aufmerksamkeit man auf Parties gewinnt, wenn man derartige Stories zu erzählen hat wie ich. Drittens: Man erlangt ein ungeheures Wissen. Ohne mich hier groß aufblasen zu wollen, kann ich doch mit Genugtuung behaupten, noch auf kein Spiel gestoßen zu sein, das nicht zu cracken gewesen wäre. Ich möchte die Nächte nicht missen, in denen ich mit Freunden stundenlang vor dem Hex-Editor gesessen bin. Von den Fähigkeiten, eigene Intros oder Demos zu entwickeln, will ich gar nicht

reden. Viertens - und das ist der Punkt wo Ihr aufhorchen solltet: Die Chancen auf dem legalen Arbeitsmarkt steigen radikal. Ich stehe inzwischen mit zwei großen Softwarehäusern in Verbindung, bei denen ich als Grafiker anfangen kann. Das Schöne an der Sache - und nun haltet Euch fest - ist, daß die Softwarehäuser von meinen Aktivitäten wissen. Bei einem leitenden Geschäftsführer stellte sich heraus, daß wir uns kannten. Er war ein ehemaliger Amiga-Coder. Und genau hier liegt der springende Punkt: Raubkopieren bedeutet - neben all den negativen Behaftungen - auch ein Beschäftigen mit der Materie, eine Kreativität, die geweckt wird, etwas, das durch das bloße Konsumieren gekaufter Originale nie erreicht wird. Und das ist es doch letztendlich, was gesucht und gebraucht wird, um sich auf diesem harten Markt nach vorne zu kämpfen. Wenn ich mir einige Programme und Spiele näher ansehe, bekomme ich eine Gänsehaut, wenn ich daran denke, daß diese Sachen von anderen Leuten gekauft werden - für teures Geld, das diese Produkte oft wirklich nicht wert sind. Auf meinen CDs sind übrigens alle Spiele überarbeitet worden und laufen nun problemlos! Raubkopien sind und bleiben ein Problem, das will ich nicht bestreiten. Wenn ich später einmal bei einem Softwarehaus arbeite, würde es mich auch nicht begeistern, wenn meine Produkte von ein paar Würsten für ein paar Mark weiterverkauft werden, was ausschließlich ihrem eigenen Profit dient. Aber als Produzent käme es mir doch sehr gelegen, einen Kopierer auf meine Seite zu ziehen und keinen braven Informatiker. Auch weil der viel eher weiß, was den Leuten gefällt.
GOD

Effekthascherei

Grüß Gott, Mister X.
Mit der Ausgabe 7/96 der PC Games feierte ich unser Halbjähriges (und ich hatte keine Ahnung, wie Du mit Nachnamen heißt - informatives Impressum). Da die Themen der Leserbriefe in der letzten Ausgabe nicht so das Wahre waren, war es eine Wohltat, den Beitrag „Harte Ware" zu verfolgen, und das nicht nur wegen Deiner lesenswerten Antworten. In der Tat habe ich mich auch schon gefragt, mit welchem Recht ein Programmierer ein workstation-ähnliches System für sein 0815-Ballerspiel verlangt. Bleibt der ressourcenschonende Programmierstil aufgrund von Quengeleien der Anwender (wann kommt endlich F1GP2 raus?) auf der Strecke, oder ist es einfach nur Unvermögen? Wo sind die Leute, die noch um jedes Byte im Speicher kämpften und ein gutes Programm noch auf einer DD-Diskette unterbrachten? An sonnigen Tagen kam mir auch schon der Gedanke, Soft- und Hardwarehersteller sprechen sich ab. Sollte das so abwegig sein?
B.G.: Ich gebe Euch Win95 als neues Betriebssystem für Eure Kisten.
Vosib: Danke Billy. Da Win95 mindestens 16 MB, Pentium 100, 1 GB Platte braucht, ist unser Jahresumsatz gerettet!
Lnteil: SUUUUUper!! Ohne Pentium ist's ja wirklich echt langsam!
User: Was jetzt? Soll ich umsteigen oder meinen drei Monate alten PC endlich auf Vordermann bringen?
An dieser Stelle paßt ein Zitat von einem gewissen RR: „Wir haben eben die Programme, die wir verdienen!"
Vielleicht denken die Herren Programmierer einmal nach und trauen sich, ein einfaches, aber gut gemachtes Spiel herauszubringen, das auch noch Spaß macht. Dies wäre eine erfreuliche Entwicklung für die, deren PC beim P75 einen Entwicklungsstop hatte und die keine 5 DM (= Hälfte meines Monatslohnes) übrig haben, um ihr Spielzeug auf dem neuesten Stand zu halten.
Bei vielen Spielen bestätigt Ihr meinen Verdacht, daß Schwächen in der Handlung mit Videos, Effekten usw. vertuscht werden sollen. Ich muß zugeben: meistens schafft Ihr es, diese Kandidaten zu entlarven, ABER bei WC4 (Preis der Freiheit: mind. P133) meines Erachtens voll daneben. Wäre die Anzahl der Filme und CDs nicht gewesen - ich hätte es für WC2 gehalten! Wäre toll, wenn sich noch andere Leser mit interessanten Beiträgen zum Thema „Harte Ware" beteiligen würden. Das war's.
C.E. aus K sagt Ade!

Daß sich Soft - und Hardwarehersteller absprechen, kann ich mir nicht vorstellen. Schließlich sprechen sich Osterhase und der Weihnachtsmann auch nicht ab, oder? Und die hohen Hardwareanforderungen müssen heutzutage doch wirklich sein! Wenn ich so hinter meinem P100 und WinWord 7 sitze, bin ich immer wieder überrascht, wieviel Funktionen es doch bietet. Zwar brauche ich davon nur ca. 30%, aber das gehört nicht hierher. Auch ohne die netten Animationen von Win95 würde ich mich in meinem Rechner nicht mehr zurecht finden. Unvorstellbar ebenso, ein Programm zu installieren, ohne von einer bezaubernden Frauenstimme angeleitet zu werden. Dauert nun zwar geringfügig länger als früher, ist aber viel angenehmer. Wir brauchen neue Hardware! Neulich habe ich ein uraltes Textverarbeitungsprogramm für MS-DOS (welches verrate ich nicht) auf meinem Rechner installiert. Mein Weltbild wurde allerdings mächtig erschüttert, als ich feststellte, daß es dennoch alle (!) Funktionen bot die ich benötige und (im DOS-Fenster) in einer atemberaubenden Geschwindigkeit lief. Allerdings war ein arbeiten damit dann doch unmöglich, weil ich keine Tabellen und Grafiken einbinden konnte (tue ich zwar nie, aber was - wenn ich es diesmal müßte??) und mir die tolle Oberfläche einfach fehlte.

Kritik

Hallo Rainer!
Eure Idee, von Lesern programmierte Spiele bzw. Levels auf die Cover-CD zu bringen, finde ich echt prima. Vor ca. einem halben Jahr erstand ich die Vollversion von „Klik'n Play", einem Gamecreator, bei dem 10 von Profis erstellte Spiele als Vorlage beigefügt waren. Als ich voll Spannung die Cover-CD der Ausgabe 6/96 in mein Laufwerk legte und mir das Verzeichnis „Leser" genauer ansah, staunte ich nicht schlecht, als eines dieser Vorlagenspiele in beinahe unveränderter Form darunter war. Ich spreche hier von „Gracilis". Das einzige was dieser Leser an diesem Spiel vollbracht hat, war, seinen Namen in den Vorspann zu schreiben und die Anzahl der Leben ins Unermeßliche zu steigern (beide Veränderungen verschlechtern das Spiel nur!). Hey Du! Findest Du es richtig, in die PC Games zu kommen, nur für das Ändern von ein paar Kleinigkeiten, während anderen Programmierern, die bestimmt mehr Zeit und Kreativität in ihr Programm investiert haben, das nicht glückt? Du hast Dir nicht nur Dein Eintritt in die PC Games ergaunert, Du hast auch noch ein Programm „gestohlen"! Anstelle Deines (?) Programms hätte ich lieber ein nicht so gutes, aber selbst programmiertes Spiel gesehen!! Rainer, was sagst Du dazu? Mir ist natürlich klar, daß Ihr keine Möglichkeit habt, immer nachzuprüfen, ob ein Spiel wirklich selbst programmiert ist. Deshalb fordere ich alle PC Games-Leser, die im Lesereinsendungsteil über ein bereits veröffentlichtes Programm stolpern, auf, dies Rainer mitzuteilen, damit möglichst wenige diesem Beispiel folgen.
Tschüß: Thomas Jörg

Leider ist es uns wirklich kaum möglich, jedes Spiel dahingehend zu überprüfen. Womöglich waren wir auch zu „blauäugig" und vertrauten auf die Ehrlichkeit aller Leser. Wir werden jedoch in Zukunft ein Auge mehr auf die Programme werfen - versprochen.

SUPPORT

Unter dem Stichwort „Support" möchten wir Ihnen ab dieser Ausgabe ständig neue Tips & Tricks und Hilfestellungen zu aktuellen Problemen geben. Diese „Fragen und Antworten" stammen direkt von den Herstellern und stellen die häufigsten Probleme, die bei der jeweiligen Hotline zur Sprache kommen, dar. Virgin macht diesen Monat den Anfang.



LION KING

Erwartet das Spiel vor dem Beginn ein Wort von Ihnen, das Sie nicht kennen?
Die Paßwortabfrage vor Beginn des Spiels bezieht sich auf das rote Spielhandbuch. Sie lautet zum Beispiel:
PLEASE ENTER THE FIRST WORD ON PAGE 5 LINE 5
Das bedeutet, daß Sie
BITTE DAS ERSTE WORT AUF SEITE 5 ZEILE 5
eingeben möchten.
Wenn Sie jetzt im Spielhandbuch die Seite 5 aufschlagen, dann 5 Zeilen herunterzählen, so steht dort das Wort „zur". Auch die Überschriften zählen als Zeile. Jetzt geben Sie „z" „u" „r" ein, und das Spiel kann beginnen.

HAND OF FATE

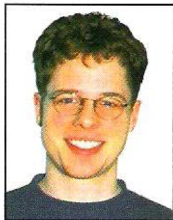
Wie komme ich an der Ratte vorbei?
An der Ratte kommen Sie mit Hilfe des Sumpfschlangentrunks vorbei. Folgende Zutaten müssen Sie hierfür in den Kessel geben, der nur mit Wasser gefüllt sein darf: Zuerst den Schwefelstein, der nach Eiern riecht, dann fügen Sie die Zwiebel, die Krokodilstränen und den Pilz hinzu. Jetzt brauchen Sie noch heißes Wasser aus den Schwefelquellen und die knorrige Baumrinde, die den windigen Stoff darstellt. Zu guter Letzt müssen Sie noch den Hocker in den Kessel werfen, wodurch der Trank komplett wird.
Was mache ich beim Totenschädel und beim Glühwürmchenbaum?
Am Glühwürmchenbaum müssen Sie ein Lied lernen. Dieses Lied ist in jedem Spiel anders. Es geht zunächst darum, das erste Glühwürmchen zu finden. Klicken Sie auf das falsche, so erklingen zwei Töne. Wenn Sie das richtige Glühwürmchen anklicken, hören Sie drei Töne. Es erklingt das erste, das zweite und wieder das erste Glühwürmchen. Notieren Sie sich bitte die Farbreihenfolge, sie wird im weiteren Spielverlauf noch gebraucht. Jetzt klicken Sie auf das erste, dann auf das zweite Glühwürmchen. Es ertönen nun das erste, das zweite und das dritte Glühwürmchen. Dieses Spiel führen Sie fort, bis Sie alle Glühwürmchen angeklickt haben. Nun ertönt eine pappige Melodie. Die Reihenfolge der Farben benötigen Sie nun, um den Totenschädel zu öffnen. Wenn Sie auf den Zähnen des Totenschädels die Farben, die Sie sich notiert haben, spielen, so wird er sich öffnen.
Wie kann ich Kyrandia das erste Mal verlassen?
Hierfür benötigen Sie drei Bälle und ein Sandwich. Sie können sich jedoch auch verkleiden und auf diese Art und Weise die Insel verlassen.
Wie komme ich an die drei Bälle?
Gehen Sie in die Spielzeugfabrik und werfen einen Schuh oder ein Lederwams in die Spielzeugmaschine. Achten Sie dabei auf die richtige Einstellung der Hebel.
Wie kann ich die drei Höhlen erreichen?
Am Automaten kaufen Sie sich einen Regenschirm und einen Schwimmreifen. Dann springen Sie in das linke Faß über dem Wasserfall. Jetzt legen Sie den Schwimmreifen ab, blasen die Blume auf und springen auf die andere Seite. Sie betreten die erste Höhle.
Legen Sie nun den Schwimmreifen an und springen Sie in den Wasserfall. Auf die andere Seite kommen Sie diesmal mit Hilfe des Regenschirms und des Hakens im Wasserfall. Öffnen Sie jetzt den Regenschirm und gleiten Sie mit ihm an der Felswand hinab. Sie sollten auch diese Höhle von innen betrachten. Auf die gleiche Art und Weise wie Sie angekommen sind, gleiten Sie nun noch ein Stockwerk tiefer. Jetzt brauchen Sie nur noch die letzte Höhle betreten.
Die Königin ruft mich immer wieder zurück und fordert mich zum Spielen auf?
Spielen Sie mit der Königin und legen Sie nach der fünften Figur auf dem Spielfeld die Zeitung auf den Boden. Wenn Sie diese jetzt mit dem Geldstück anklicken, erscheint der Geist des Fischkönigs. Nun können Sie zurück nach Kyrandia.

ALADDIN

Das Spiel erwartet von mir zu Beginn ein Wort, das ich nicht kenne?

Die Paßwortabfrage vor Beginn des Spiels bezieht sich auf das Spielhandbuch!
Sie lautet zum Beispiel:
PAGE NUMBER: 12
PARAGRAPH: 9
WORD NUMBER: 2
Das bedeutet, daß Sie bitte das zweite Wort auf Seite 12
SEITE: 12
ZEILE: 9
WORT: 2
eingeben müssen.
Wenn Sie jetzt im Spielhandbuch die Seite 12 aufschlagen, dann 9 Zeilen herunterzählen, so steht dort das Wort „who". Auch die Überschriften zählen als Zeile. Jetzt geben Sie „who" ein, und das Spiel kann beginnen.

PC Games Disc & Mag TIPS & TRICKS 7/96



Liebe Tips & Tricks-Leser,

für all jene unter Ihnen, die von den Siedlern nicht mehr loskommen, haben wir in dieser Ausgabe einen großen Hilfeteil mit detaillierten Megascreenshots zu den insgesamt zehn Karten zusammengestellt. Mit den Icons, die die genaue Position von Rohstoffvorkommen, Konfliktgebieten und den gegnerischen Standort kennzeichnen, sollte es Ihnen ein großes Stück leichter fallen, die Römer und Wikinger in die Flucht zu schlagen. Mit unserer Komplettlösung zu dem brandneuen 360°-Adventure Zork Nemesis können alle Hürden auf dem Weg zum finalen Ende mit Leichtigkeit genommen werden. Die schon im letzten Heft gestartete, sehr umfangreiche Spielelösung zum Rollenspiel Anvil of Dawn geht diesmal in die zweite und somit vorletzte Runde, bevor Sie das Böse endgültig vertreiben können. Eine Freude der ganz besonderen Art hoffen wir Ihnen mit unserem Civilization 2 Workshop zu machen. Wenn Sie schon immer einmal wissen wollten, wie Sie Ihr „individuelles" Civilization 2 kreieren, sollten Sie sich die Seiten 626-628 auf jeden Fall einmal näher ansehen.

Bis zur nächsten Ausgabe

Simon Schmid

Komplettlösung Teil 2

Die Siedler 2

In der Ausgabe 6/96 haben wir Sie bereits mit einer Reihe praktischer Kniffe für Die Siedler 2 versorgt. Jetzt setzen wir noch eins drauf: In wochenlanger, akribischer Arbeit hat die Redaktion alle zehn Levels bis in die letzten Winkel analysiert und ausgewertet. Wir zeigen Ihnen, wo Sie das meiste Gold und die ergiebigsten Kohle-Vorkommen finden. Außerdem bekommen Sie wertvolle Informationen über den Standort der Gegner und die Position der Tore.

Allgemeine Tips

■ Beginnen Sie jeden Level nach Schema F: Zunächst zwei Holzfäller-Häuschen und eine Förster-Hütte aufstellen, dann ein Sägewerk und einen Steinmetz (natürlich nur bei entsprechenden Granit-Bergen). Halten Sie sich zu Beginn nicht mit dem Bau von größeren Gebäuden auf. Im weiteren Verlauf werden Sie sehr viele verschiedene und materialintensive Anlagen brauchen; daher empfiehlt es sich, noch zwei weitere Holzfäller anzusiedeln und mindestens ein zweites Sägewerk zu betreiben.

■ Gewöhnen Sie sich an, in erster Linie Gebiete zu erkunden und zu erobern; währenddessen werden die besetzten Territorien mit Gebäuden belegt.

■ Faustregel: Gebaut wird ein Haus erst dann, wenn es wirklich benötigt wird und wenn genügend Holz bzw. Granitsteine zur Verfügung stehen.

■ Nahrungsengpässe während der Anfangsphase umgehen Sie mit Fischern. Die Häuschen plaziert man in gebührendem Abstand am Meeresufer. Kleine Seen sind im Normalfall nicht ergiebig genug.

■ Wenn Sie von vornherein keine Esel haben (läßt sich mit einem Klick auf das Hauptquartier feststellen), dann sollten Sie schleunigst eine Eselzucht nebst zwei Bauernhöfen und zwei Brunnen bauen. Die Grautiere werden Ihnen einen erheblichen Zeitvorteil gegenüber Ihren Gegnern verschaffen.

■ Solange sich eine Baracke vor unbekanntem Gebiet im Bau befindet, sollten Sie während der Konstruktions-Zeit schon mal einen Erkunder losschicken.

■ Für die Gebiets-Erweiterung eignen sich in erster Linie die simplen Baracken, für die bereits zwei Bretterstapel ausreichen. Wegen dem geringen Platzbedarf muß die Landschaft im Normalfall nicht planiert werden - das spart Zeit. Auch die Fristen bis zur Fertigstellung halten sich in Grenzen.

■ Verzichten Sie grundsätzlich auf den Bau von Granit-Bergwerken. In praktisch jedem Level gibt es genügend Granit-Ansammlungen, die von Steinmetzen problemlos abgetragen werden können. So sparen Sie nicht nur Baumaterial (vier Bretterstapel pro Mine), sondern auch und vor allem die ohnehin knapp rationierten Nahrungsmittel. Ein Mangel an Granitsteinen ist so gut wie ausgeschlossen. Nur wenn Sie sehr viele Katapulte im Betrieb haben, sollten Sie rechtzeitig nach Granit-Vorkommen suchen lassen.



■ Mit der Statistik-Funktion können Sie u. a. die Größe Ihres Staatsgebiets und die militärische Stärke mit den Werten Ihrer Gegner vergleichen. Dadurch bekommen Sie Anhaltspunkte, ab welchem Zeitpunkt sich aufgrund der militärischen Überlegenheit ein Angriff lohnt. Auch können Sie auf diese Weise abschätzen, ob und wieviel Gold Ihren Feinden noch für die Beförderung der Armee zur Verfügung steht.



MISSION 1 - ES GEHT LOS



Gut zu wissen

■ Ein General trifft doppelt so häufig wie ein Schütze.

■ Wenn Sie ein Goldstück in ein militärisches Gebäude liefern, wird nach kurzer Zeit ein Soldat pro Rangstufe auf den nächsthöheren Dienstgrad befördert. Beispiel: In einer Festung sitzen zwei Gefreite, ein Unteroffizier und drei Offiziere. Ein Goldstück bringt folgendes Ergebnis: Ein Gefreiter, ein Unteroffizier, drei Offiziere, ein General. Daraus schließen Sie messerscharf, daß es günstiger ist, möglichst viele Soldaten in einer Festung ausbilden zu lassen, weil dadurch u. U. mehr Krieger pro Goldstück befördert werden. Militärische Gebäude in Grenznähe werden grundsätzlich bevorzugt mit Münzen versorgt.

■ Die Belieferung eines Gebäudes mit Gold können Sie durch ein Kreuzchen auf den Münz-Button im dazugehörigen Fenster stoppen.

■ Greifen Sie immer mit den stärksten Soldaten an, und mobilisieren Sie für die Offensive ALLES, was Beine (und möglichst ein Schwert) hat. Wenn Ihnen eine genügend große Armee zur Verfügung steht, sollten Sie stets mehrere gegnerische Gebäude gleichzeitig attackieren. Andernfalls eilen unter Umständen die Krieger aus benachbarten Baracken zu Hilfe.

■ Finden Sie heraus, wo sich die Goldminen Ihrer Gegner befinden und stürmen Sie zunächst die militärischen Anlagen in deren Umgebung. Dadurch bleibt die militärische Stärke Ihrer Kontrahenten auf einem niedrigen Level.

■ Lohnende Angriffspunkte sind auch militärische Einrichtungen in der Nähe von Schmieden, Eisenschmelzen, Münzprägereien, Bergwerken aller Art und insbesondere Lagerhäusern.

■ Es empfiehlt sich, die oberen vier Balken des Militär-Fensters auf das jeweilige Maximum zu setzen.

■ Treffen zwei Soldaten rivalisierender Völker mit gleicher Rangstufe aufeinander, entscheidet der Zufall über Sieg und Niederlage. Es spielt keine Rolle, welcher der beiden Krieger angreift bzw. verteidigt. Des weiteren ist es für den Ausgang eines Duells unrelevant, welcher Kämpfer den ersten Treffer landet.

■ Wenn ein Soldat nach einem Schlagabtausch in ein militärisches Bauwerk zurückkehren kann, erlangt er wieder volle Kampfstärke. Bekriegt er sich direkt nacheinander mit mehreren Gegnern, erholt sich dieser Kämpfer zwischenzeitlich NICHT!

■ Kein falscher Ehrgeiz: Vorrangiges Ziel jeder Mission ist das Finden und Erreichen des Tores. Es geht nicht darum, die gegnerischen Hauptquartiere abzufackeln oder den Gegner bis auf die letzte Hütte in die Knie zu zwingen. Es reicht völlig aus, wenn Sie sich eine Schneise durch das feindliche Gebiet schlagen und ein militärisches Bauwerk (egal ob selbstgebaut oder annektiert) in der direkten Umgebung des Tores besetzen.

■ Sehr wichtig: Vor jedem Angriffsbefehl und nach größeren Gebiets-Eroberungen sollten Sie einen Spielstand anlegen. Die Auto-Save-Option muß grundsätzlich abgeschaltet sein, um beim Spei-



chern einer mißlungenen Aktion nicht wieder ganz von vorne anfangen zu müssen.

■ Katapulte werden von den Gegnern nicht als Angriff empfunden. Mag sein, daß Ihre Kontrahenten das Aufstellen derartiger Anlagen als Provokation ansehen und vereinzelt kleine Soldatentrupps in Ihrem Terrain auftauchen, doch der Betrieb von Katapulten wird keine größere Invasion - erst recht nicht unter Einbeziehung alliierter Rivalen - hervorrufen.

■ Stellen Sie versuchsweise fest, wie Ihre Widersacher auf Attacken der Grenzbefestigungen reagieren (vorher abspeichern!). So können Sie überprüfen, ob die Jungs in den Wachhütten eher defensiv oder offensiv eingestellt sind, ob sie Verbündete haben und ob es zu Rachefeldzügen kommt.

■ Lassen Sie Ihre Scouts so weit wie möglich in feindliches Gebiet vordringen. Beobachten Sie ständig die Aktivitäten um die Gebäude des Gegners: Wenn z. B. keine Lieferungen mehr an die Schmieden erfolgen, könnte dies an einer mangelnden Versorgung mit Kohle und Eisen liegen, was wiederum die „Produktion" von Soldaten verhindert. Oder wenn keine Eber in den Schweinehöfen zu sehen sind, können Sie davon ausgehen, daß zuwenig Getreide im Umlauf ist. Falls die Maurer an den Baustellen vergebens auf die Lieferung von Granitsteinen warten, sind auch die Katapulte der Gegenseite relativ schnell leergeschossen und somit außer Gefecht gesetzt. Dies ist übrigens ein Phänomen, das in mehreren Levels auffällt; insbesondere bei verengten Platzverhältnissen bekommen manche Feinde relativ rasch Nachschubprobleme.

■ Oft sind in Ihrem Hauptquartier von Anfang an einige Goldmünzen eingelagert, die aber beim Bau der ersten Baracken nur ganz wenigen Soldaten zugute kommen, da diese Gebäude i. d. R. nur mit einem Mann besetzt werden. Stellen Sie daher vor oder während der Konstruktion Ihrer ersten Armee-Unterkünfte die drei unteren Balken im Militär-Fenster auf das Maximum. Auf diese Weise werden pro Münze mindestens zwei Kämpfer befördert. Wenn die Soldaten mit der Zeit knapp werden oder das „Kleingeld" verbraucht ist, können Sie die Mannschafts-Stärke im Inneren des Staatsgebiets wieder verringern.







■ An den Fähnchen der militärischen Gebäude erkennen Sie die Zonen-Zugehörigkeit und können die drei unteren Balken des Militär-Fensters entsprechend nutzen:

Weiße Flagge
= Gebäude im Landesinneren
Flagge mit Querstrich
= Gebäude in mittlerer Entfernung zur Grenze
Flagge mit Kreuz
= Gebäude in Grenznähe

So funktioniert die Seefahrt

Da dieses Thema im „Handbuch" leider nur sehr kurz abgehandelt wird, haben wir hier eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zusammengestellt, mit der Sie das Handling der Transport-Schiffe in den Griff bekommen.



1. Bauen Sie ein Hafengebäude. Die möglichen Standorte erkennen Sie an folgendem Symbol.
2. In möglichst geringer Entfernung stellen Sie daneben eine Werft.




3. Wenn die Werft fertiggebaut ist, klicken Sie das Gebäude an und schalten mit dem Button zwischen „Boots-Bau" und „Schiff-Bau" um.
4. Sobald die Werft mit Baumaterial beliefert wird, trabt der Werft-Arbeiter in regelmäßigen Abständen mit einem Stapel Bretter zum Strand und vervollständigt nach und nach sein Schiff. Der Bau eines einzigen Transport-Schiffes verschlingt 13 Bretter-Einheiten, so daß Sie selbst bei optimaler Belieferung eine nicht unerhebliche Wartezeit einplanen müssen.
5. Das Nachrichtensystem informiert Sie über die Fertigstellung des Frachters, der automatisch einen Ihrer Häfen ansteuert.
6. Das Schiff pendelt nun selbsttätig zwischen den einzelnen Häfen und liefert die jeweils benötigten Waren bzw. Personen von einem Ort zum anderen. Dazu müssen sich die Rohstoffe, Handwerker oder Soldaten im Hafengebäude befinden. Klicken Sie das Schiff an oder nutzen Sie das Schiffs-Register, um das Transportgut jeder Einheit festzustellen.
7. Mit den Funktionen „Auslagern" und „Einlagern stoppen" (funktioniert mit Lagerhäusern, Häfen und Hauptquartier) können Sie Rohstoffe zu den Hafengebäuden verfrachten.
8. Nach dem Anlegen des Schiffes sollten Sie auf jeden Fall eine Baracke in Auftrog geben. Achtung: Das Expeditionsschiff enthält nur Material für ein Hafengebäude. Daher müssen Sie warten, bis der Hafen fertig ist und von Ihren Schiffen frequentiert wird. Erst dann erfolgen Lieferungen!

ACHTUNG: Be- und Entladung eines Schiffes erfolgen automatisch; Sie haben keine explizite Kontrolle darüber, was und wieviel mitgenommen wird. Derartige Entscheidungen nimmt Ihnen das Programm ab!





Boote

Boote können Sie nur einsetzen, wenn Sie eine Wasserstraße zwischen zwei Ufern definieren. Die Unterschiede zu den Schiffen:



1. Ein Boot kann nur eine Ware pro Tour mitnehmen.
2. Die Weglänge ist sehr stark eingeschränkt.
3. Es dürfen keine Personen transportiert werden.

Gut zu wissen

■ Wenn Sie auf einer Insel dringend Nachschub benötigen, sollten Sie Ihre Lagerhäuser so einstellen, daß die Einlagerung dieses Warentyps gestoppt und die Auslagerung aktiviert wird. Dadurch wird dieser Rohstoff zu Ihren Hafengebäuden transportiert.

■ Bauen Sie nur einen Hafen pro Insel. Die Waren werden dadurch zentral in ein Gebäude angeliefert und wegtransportiert. Außerdem vermeiden Sie auf diese Weise nervige Hin- und Her-Beförderungen zwischen zwei Häfen.

■ Ihre Soldaten und Waren wandern ständig von einem Hafengebäude zum anderen? Lassen Sie ALLES zu einem einzigen Hafengebäude transportieren und stoppen Sie die Einlagerung dieser Objekte in anderen Hafengebäuden bzw. Lagerhäusern.



■ Das erste Schiff sollte grundsätzlich immer für die Erkundung der Karte eingesetzt werden. Schicken Sie es also von einem Landungsplatz zum nächsten und notieren Sie sich die möglichen Orte. Das zweite Schiff wird bereits dazu eingesetzt, um in einer sinnvollen Bucht ein Hafengebäude zu installieren.

■ Es gibt keine quantitative Beschränkung für den Bau von Schiffen. Wenn Sie genügend Holz produzieren, kann es nichts schaden, so viele Fregatten wie möglich vom Stapel zu lassen. Sobald Sie die Zahl der Schiffe bzw. Boote jedoch für ausreichend erachten, deaktivieren Sie sofort die Werft, da ansonsten kontinuierlich eine Nußschale nach der anderen produziert wird.

Lösungen zum Thema „Militär"

■ Meine Baracken bleiben über längere Zeit unbesetzt

Da die neu zu belegenden militärischen Gebäude an der Grenze aufgestellt sind, müssen Sie zunächst die Soldaten aus den inneren Gebieten abziehen. Im „Militär"-Fenster legen drei Balken die Vertei-



Beförderung & Kampf

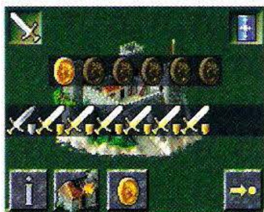
So viele Treffer hält ein Soldat aus:

Symbol	Rang	Hitpoints
	Schütze	3
	Gefreiter	4
	Unteroffizier	5
	Offizier	6
	General	7



lung Ihrer Armee fest. Wenn Sie sehr wenige Soldaten besitzen und sich Ihr Volk noch mitten in der Expansion befindet, reicht es aus, wenn sich nur ein einziger Krieger in einem Grenzgebäude aufhält. Also reduziert man die Werte für das Landesinnere und die mittlere Entfernung zur Grenze auf Null und setzt den Balken für die Soldaten in Grenznähe auf ein Minimum. Die Rekrutierungsrate sollte grundsätzlich auf das Maximum eingestellt sein.

■ Ich habe kein Gold, um meine Soldaten optimal auszubilden.
Stoppen Sie einfach die Gold-Belieferung der einfachen Baracken und Wachstuben. Bauen Sie stattdessen Festungen, denn dort können bis zu fünf Soldaten pro Münze ausgebildet werden.



■ Meine Katapulte funktionieren nicht!
Möglichkeit 1: Im betreffenden Katapult befinden sich keine Steine. Überprüfen Sie, ob in den Lagerhäusern genügend Steine vorhanden sind und lagern Sie diese aus. Falls die Inventur-Funktion anzeigt, daß ohnehin viel zu wenige Steine im Umlauf bzw. in den Lagern sind, halten Sie Ausschau nach weiteren Granit-Vorkommen und setzen Sie verstärkt Steinmetze ein. Erhöhen Sie darüber hinaus die Transport-Priorität für Steine.
Möglichkeit 2: Die Entfernung zum militärischen Gebäude des Gegners ist zu groß. In diesem Fall wird das Katapult zwar bis zum Dach mit Steinen (maximal vier) aufgefüllt, aber es wird nicht ausgelöst.
Möglichkeit 3: Das Katapult ist noch nicht mit einem einfachen Siedler-Gehilfen besetzt. Ob dies der Fall ist, können Sie feststellen, wenn Sie die „S"-Taste betätigen oder das betreffende Katapult anklicken.

■ Die Katapulte schießen oft daneben.
Nichts Ungewöhnliches: Je größer der Abstand zwischen Katapult und Zielobjekt, desto wahrscheinlicher ist ein Fehlschuß.

■ Bei einer Grenzverschiebung werden die Katapulte zerstört.
Katapulte zählen zwar zu den militärischen Gebäuden, haben aber keinen gebietserweiternden Effekt. Wenn Sie Ihre Katapulte näher an die Grenzlinien bauen als Baracken, Wachhütten etc., dann befinden sich die Stein-Schleudern quasi in einer „Abseits-Falle". Sorgen





Sie also dafür, daß die Existenz der Katapulte durch Baracken, Wachstuben, -hütten oder Festungen sichergestellt wird.

■ **Obwohl das Gebäude-Symbol erscheint, kann ich an manchen Stellen keine Baracke o. ä. bauen.**
Zwischen militärischen Gebäuden muß ein größerer Abstand eingehalten werden. Andernfalls können Sie dort nur zivile Bauwerke errichten.

■ **Ich kann die Baracken meiner Gegner nicht attackieren („Kein Angriff möglich").**
Reduzieren Sie im „Militär"-Fenster die Soldaten in den militärischen Gebäuden im Landesinneren und in mittlerer Entfernung zur Grenze. Besetzen Sie die grenznahen Kasernen mit so vielen Kriegern wie möglich (untersten Balken des Fensters auf Maximum setzen). Am wichtigsten ist der vierte Balken - damit regulieren Sie, wie viele Soldaten bei einem Angriff ihre Hütte verlassen. Wenn Sie diese Einstellung bis zum Maximum ausreizen, verbleibt bei einer Offensive nur ein einziger Soldat im Stützpunkt. Daher können Sie bei einem Angriff alle restlichen Kämpfer mobilisieren, die sich in der Umgebung des anzugreifenden Objekts aufhalten.



Petra Maueröder



Das Objekt der Begierde: Auf jeder Karte ist solch ein Tor versteckt.

Legende

Kohle/Gold/Eisenerz
Hafengebäude möglich
Grenzlinien/Konflikt-Gebiete

In den Karten sind lediglich die Rohstoff-Vorkommen eingezeichnet, auf die man tatsächlich zugreifen kann.

Hopfen & Malz

Um einen einzigen Soldaten der einfachsten Sorte zu „produzieren", brauchen Sie

1. ein Schwert (liefert der Schmied)
2. einen Schild (stammt ebenfalls aus der Schmiede)
3. einen Krug Bier

Das Bier wird aus je einem Teil Wasser und Getreide in der Brauerei hergestellt. Organisieren Sie den Transport von Bier und den beiden Waffen-Typen in EIN Lagerhaus, wo schon nach kurzer Zeit ein Soldat rekrutiert wird. Bitte beachten: Soldaten können ausschließlich im Hauptquartier und in Lagerhäusern entstehen.



Komplettlösung Teil 1

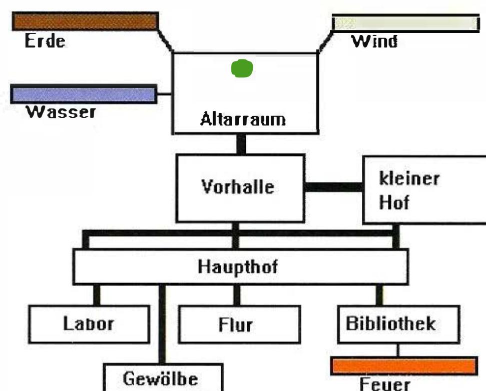
Zork Nemesis

Die Fortsetzung der Zork-Saga hat - von ihrem Hintergrund mal abgesehen - zwar kaum noch etwas mit den textbasierten Vorgängern zu tun, setzt deren Tradition in Sachen Komplexität und Schwierigkeitsgrad aber konsequent fort.

STORY

Geheimnisvolle Kräfte setzen Sie mitten in den Verbotenen Londen im Vorhof des Tempels von Agrippa ab. Vier Alchimisten, die es geschafft hatten, dem Rätsel des ewigen Lebens auf die Spur zu kommen, wurden vom Nemesis gefangengenommen und in Glassärgen im Inneren des Tempels konserviert. Sie erfahren vorerst nur, daß Sie den Alchimisten ihre Elemente und die dazugehörigen Metalle beschaffen müssen, um den Bann zu brechen...

DER TEMPEL



Wie kann ich die Tore des Tempels öffnen? Ergreifen Sie den Türklopfer und legen Sie ihn nach oben um, so daß der Mond des Klopfers die Sonne am Scharnier berührt.

Wo finde ich Feuer für Malveaux? Nehmen Sie im kleinen Hof den Zeiger der Sonnenuhr ab. An der Bibliotheks-Südwand stehen hintereinander vier Karten. Verschieben Sie diese folgendermaßen: Links, rechts, rechts, links. Die Tür am Ende des Ganges ziert eine drehbare Tafel. Sobald der Kopf des Mannes auf das Sonnenzeichen, ein Dreieck, deutet, gibt die Tür den Weg frei. Den Zeiger müssen Sie nun in das entsprechende Loch der Sonnenuhr stecken und so lange drehen, bis der Schatten auf das Zeichen des Feuers, ähnlich einem „h", fällt. Im Kerzenraum nehmen Sie den Spiegel aus der Nische und hängen ihn an den Haken ganz links im Raum. Klicken Sie die Kerze an, deren Flamme Sie im Spiegel blau brennen sehen, wodurch Sie zum Altar teleportiert werden. Wenn Sie das Symbol auf dem Altar berühren, können Sie zum Geist von Malveaux sprechen.

Wie komme ich an Wasser für Sofia? Sie müssen die Stufen westlich vom Altar hinaufsteigen. Nachdem Sie zu Ihrer linken dem Flötisten zugehört haben, gilt es, die Melodie auf der rechten Seite mit den Wasserfontänen nachzuspielen: (von links) 1,4,5. Gehen Sie durch die linke Türe, setzen Sie sich dort auf die Sonnenuhr und drehen Sie sich nach links, bis Sie in einem der Fenster eine blaue Schüssel sehen können. Drehen Sie sich so lange weiter nach links im Kreis, bis Sie im Fenster zusätzlich eine Säge entdecken und nehmen diese auf. Nach weiterem Drehen sehen Sie eine Winterlandschaft im Fenster: Sägen Sie einen der Eiszapfen am Fensterrahmen ab. Jetzt drehen Sie sich zweimal nach rechts, betrachten die Schüssel in der Nahansicht und klicken auf das Wasser, zu dem der Zapfen geschmolzen ist.

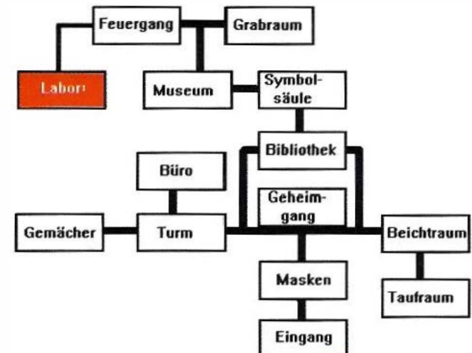
Wo gibt es Erde für Kaine? In der nordwestlichen Ecke des Altarraumes befindet sich eine Türe, die von Knochenhänden verschlossen gehalten wird. Heben Sie an der von Ihnen aus linken Hand den ersten Finger von links und an der rechten Hand den zweiten von links einfach an. Betätigen Sie den Hebel neben der Wendeltreppe, um in das Untergeschoß zu gelangen. Unten drehen Sie an der Kurbel. Dann laufen Sie in die Mine hinein, schauen durch das Fernglas und gehen die Treppe hinauf zu einer Schalttafel und einer Lore. Bevor Sie die Lore besteigen, sollten Sie tunlichst das rechte obere Symbol drücken - alles andere führt in den Tod. Am Ende der Fahrt finden Sie die Skulptur vor, die Sie durch das Fernglas beobachten konnten. Einfach nur berühren!

Woher kann ich Luft für Satorius bekommen? Gehen Sie durch die Türe im Nordosten des Altarraumes und blasen Sie dort in alle fünf Hörner. Blicken Sie anschließend zu Boden und drücken zunächst auf alle violetten Sterne des Mosaiks, um ihr Blinken zu stoppen. Im Gegenzug müssen Sie sämtliche blauen Sterne aktivieren. Allerdings wird dadurch meist auch wieder ein violetter Stern angeschaltet, so daß es wohl oder übel heißt: Probieren, bis es klappt. Alsdann erreichen Sie über eine Wendeltreppe den Dachboden. An der rechten Seite großen Apparatur können Sie zunächst am Sockel des Glasbehälters einen Knopf finden, der die Fenster des Raumes schließt. Ferner ist im Podest ein Farbschema eingelassen, von dem Sie die richtige Mischung zur Herstellung von Luft ableiten können. Laufen Sie also zur Frontseite der Apparatur und legen Sie den zweiten Hebel von links um eine Stufe weiter nach rechts. Die beiden folgenden müssen Sie bis zum Anschlag drehen, den rechten in Ruhe lassen. Wenn Sie auf den Luftwirbel drücken, werden Sie erneut zurückteleportiert.

Der Geist aller vier Alchimisten ist frei, ihre Macht jedoch immer noch begrenzt. Alle Beteiligten fühlen sich verantwortlich für deren Tod und wollen eine letzte Chance, um Versäumtes nachzuholen. Während Ihrer Unterredung erscheint Nemesis, um auch Sie in einen der Sarkophage zu verbannen. Doch die Kraft der Alchimisten reicht gerade noch aus, um ihn zu verjagen und Ihnen aus der Energie eine goldene Kugel zu formen. Nun müssen Sie einen Weg in die anderen Welten finden, denn noch fehlen die Metalle...

Wie kann ich aus dem Tempel entkommen? Steigen Sie in die Kuppel hinter dem Altar im Norden hinab. Dort finden Sie eine weitere, aber weitaus simplere Apparatur vor. Legen Sie den linken Hebel nach rechts, worauf Sie die goldene Kugel in der Vorrichtung plazieren können. Wenn Sie nun den Hebel nach oben legen, wird die Kugel als Sonne im Sternenfeld plaziert. Schließlich muß nur noch der rechte Hebel in Aktion gebracht werden: Beim Drehen werden Sie vier Töne hören. Je nachdem, bei welchem Sie den Hebel loslassen, werden Sie zu einem anderen Ort gebracht. Im folgenden wurde der Hebel im Uhrzeigersinn gedreht...

DAS KLOSTER



Wie komme ich in das Kloster hinein? Gehen Sie zunächst nach rechts und heben Sie dort eine Goldmünze vom Boden auf. Dann führt Sie Ihr Weg die Stufen hinauf zum Gebäude, wo Sie sich durch ein Loch rechter Hand der Türe fallen lassen.

Welche der Plaketten aus den Urnen gehört zu welchem Gesicht? Werfen Sie die Münze in den Kasten neben dem Eingang. Lesen Sie sich die Karten durch, öffnen Sie den Kasten, nehmen Sie Ihr Geld wieder heraus und wiederholen Sie die Prozedur. Betrachten Sie die Gesichtszüge der Masken und hören Sie diesen zu. Linke Seite von links: Furcht, Zorn, Langeweile. Rechte Seite von links: Heiterkeit, Absolution und Mißtrauen. Haben Sie das Rätsel gelöst, fangen die Köpfe an zu sprechen - merken Sie sich die Reihenfolge.

Wie kann ich die siebte Glocke zum Läuten bringen? An den Hebeln befinden sich die gleichen Symbole wie im Erdgeschoß unter den Köpfen. Legen Sie die Hebel in der gleichen Reihenfolge um, in der die Köpfe sprachen. Ein Seil kommt herunter, über das Sie den Balkon und Malveaux´ Gemächer erreichen können.

Wie kann ich die Gemächer am schnellsten verlassen? Hinter dem Bücherregal verbirgt sich ein Geheimgang zum Erdgeschoß. Ziehen Sie einfach an den Büchern.

Wie kann ich die Unterwelt betreten? Verschieben Sie das Bodengitter im Taufraum nach rechts, so daß Sie ein Pergament lesen können. Notieren Sie sich die Symbole, die das Wort „OPEN" ergeben. Dann laufen Sie durch die Bibliothek in eine Halle, in deren Mitte sich ein Säule befindet. Stellen Sie hier die entsprechende Kombination ein, um Zugang zum Museum zu erhalten. Schalten Sie an der silbernen Kontrollvorrichtung das Sicherheitssystem aus. Eine Falltüre hinter Ihnen wird nun passierbar.

Wie kann ich den Feuergang überleben? Holen Sie sich aus dem Museum den Rubin und die Fackel. Betreten Sie nun Yoruks Grabraum, wo Sie die Fackel an einer anderen entzünden und in eine leere Halterung stecken. Klettern Sie in den Sarg und schließen Sie den Deckel. Über Ihnen befindet sich der Schild des Heiligen, dem noch ein Rubin fehlt. Haben Sie den Rubin in die Fassung gesetzt, können Sie den Schild aufgreifen und den Feuergang durchlaufen.

Wie müssen die Totenköpfe eingestellt sein? Gehen Sie zu Malveaux´ Büro am Ende des Ganges im ersten Stock. Dort nehmen Sie eine Art Lupe von einem Zettel herunter und eilen über den Balkon zu den Gemächern Malveaux´. Benutzen Sie die Lupe mit dem Buch auf dem Bett, sehen Sie fünf Totenköpfe: Der erste nach vorne, der zweite nach links, der dritte schräg nach rechts, der vierte schräg nach links und

der letzte Schädel gehört ganz nach rechts gedreht.

Was gibt es im Labor als erstes zu tun?

Vom Schreibtisch können Sie eine Stahlspirale und einen Schlüssel mitnehmen. Damit gehen Sie zu dem silbernen Kompressor, öffnen ihn mit dem Hebel und plazieren die Spirale in seiner Schale. Dann öffnen Sie den Wandkasten, schieben den Schlüssel ins Loch und drehen ihn einmal herum. Wenn Sie den Kompressor nun wieder schließen, fängt er an, sich zu drehen, und verformt die Spirale zu einer Kugel. Mit dieser laufen Sie auf die andere Seite des Raumes und legen Sie in den löchrigen Zylinder. Um Ihr Werk zu vervollständigen, lassen Sie den Zylinder in die Flüssigkeit hinab und erhalten die Kugel durchsichtig zurück.

Wie kann ich das Metallsymbol aus der Kugel befreien?

Dafür benötigen Sie die dritte Apparatur im Labor. Drehen Sie das Rad an dem Stahlrohr, um Lava durchfließen zu lassen. Nun müssen Sie die Gasflammen der Maschine richtig einstellen. Die Kombination hierzu finden Sie wiederum in den Gemächern des Paters auf dem Bild über seinem Bett. Von oben nach unten: blau, gelb, rot, orange, weiß. Ist alles vorbereitet, werfen Sie die Kugel durch das Maul des Löwenkopfes. Alles was Sie noch zu tun haben, ist, den Blasebalg am Boden zu benutzen. Eine Berührung des Symbols versetzt Sie zurück in den Tempel.

STORY

Im Kloster hauste einst Pater Malveaux und zog Alexandria groß. In einem alten Brief an den Pater schreibt Doktor Satorius, daß er das Baby gemäß ihrer Verabredung in die Obhut des Geistlichen geben werde. Dreht es sich auch dabei um Alexandria?

DAS MUSIKKONSERVATORIUM

Bühne
Requisiten
Labor
Konzertsaal
Heizungskeller
Schlafraum
Halle
Büro
Übungsraum
Kartenstand

Was mache ich mit den Instrumenten auf dem Boden des Übungsraumes?

Nehmen Sie die LP über das Zorkester aus der Plattensammlung im Büro und legen Sie sie im Übungsraum auf den Plattenspieler. Drehen Sie dreimal an der Kurbel, legen den hinteren Schalter um und betätigen Sie dann den vorderen. Betrachten Sie sich nun das Bild an der Wand. Mit Hilfe des Handbuches, der Platte und diesem Bild sollte es Ihnen möglich sein, die Instrumente zuzuordnen und auf dem richtigen Stuhl zu plazieren. Haben Sie es geschafft, ertönt ein Tusch und ein Gespräch, in dem die Notenfolge „c,d,e,b,g" erwähnt wird.

Wie komme ich in den Konzertsaal

Im ersten Stock liegt in den Schlafräumen einen Plakatordner, in dem sich auch ein Plakat befindet, das mit dem zerrissenen im Erdgeschoß übereinstimmt. Tauschen Sie die beiden aus. Dann gehen Sie zum Kartenstand und nehmen sich das Ticket. Ihre Loge „C" befindet sich im zweiten Stock. Nehmen Sie das Opernglas und beobachten Sie Alexandrias Auftritt. Anschließend gehen Sie hinunter, wo man von Ihnen fordert, die Schlußakkorde zu dirigieren.

Woher weiß ich, aus welchen Instrumenten der Schlußakkord besteht?

Holen Sie sich aus dem Büro Alexandrias Debütalbum, hören Sie es sich an und merken Sie sich die Instrumente des letzten Abschnittes. Im Orchestergra-

ben müssen Sie im Dunklen den richtigen Instrumente mit dem Stab das Zeichen zum Spielen geben. Wie im Übungsraum gibt es zwei Flügel mit jeweils vier Instrumenten: deuten Sie zuerst auf den oberen rechten Stuhl des rechten Flügels, dann auf den unteren rechten des linken Flügels und wieder auf den ersten. Zuletzt auf den oberen und den unteren linken Stuhl des linken Flügels.

Wie komme ich an den Kulissen hinter der Bühne vorbei? Gehen Sie zum Schaltpult auf der rechten Seite und drücken Sie dort von links die Knöpfe 2,3,4 und 6. In den Kulissen müßte sich nun ein Durchgang aufgetan haben, durch den Sie zum Requisitenraum gelangen.

Wie komme ich in den Heizungskeller? Als erstes gehen Sie zurück ins Büro, nehmen die Stimmgabel aus dem Kästchen, plazieren sie in der Vorrichtung des Klaviers und schlagen Sie einmal an. Spielen Sie den gleichen Ton auf dem Klavier nach, worauf ein Klicken zu hören ist. Schauen Sie in das Klavier hinein, nehmen Sie den Schlüssel und laufen Sie zum Schreibtisch. Hier müssen Sie ihn in die Lampe stecken und umdrehen. Wenn Sie die Lampe anschalten, entdecken Sie eine Zeichnung auf dem Tisch, die einen Weg von der Bühne zum Heizungskeller zeigt. Im Requisitenraum unter der Bühne steigen Sie in den Schwan, drehen an der Kurbel und springen von dort oben direkt in die Pauke hinein.

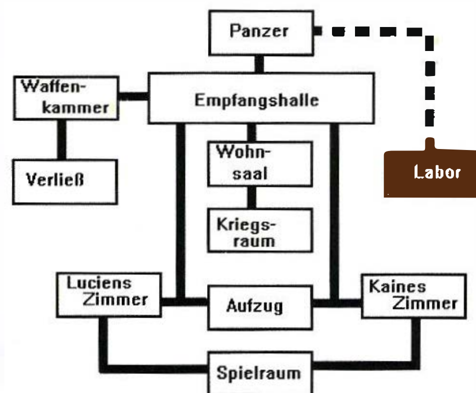
Ich bin im Heizungskeller - und nun? Schauen Sie auf den Boden und versuchen Sie, das Amulett aufzuheben. Springen Sie ihm durch das Loch hinterher. Heben Sie unten das Amulett vom Boden auf und gehen Sie durch die Türe. Gehen zum Eisenverschlag, durch den Sie zurück in den Heizungskeller gelangen. Hier müssen Sie das Amulett an den zweiten Hebel von links hängen. Zurück im Labor stellen Sie fest, daß es in der Wasseröffnung angefangen hat zu kochen. Greifen Sie sich einen der grünen Kristalle aus der Wand und werfen Sie ihn in das Loch - ein großer, schwarzer Stein erscheint. Drehen Sie sich daraufhin um und klicken auf den grünen Kristallfisch. Dieser überläßt Ihnen eine Art Tablette, die Sie ebenfalls versenken und somit den Stein durchsichtig machen.

Wie kann ich das Symbol aus dem Stein befreien? Schauen Sie sich die Wandkarte neben dem Eisenverschlag an. Hier ist erläutert, welcher der blauen Felsen welchen Ton von sich gibt. Ihre Aufgabe ist es nun, die „Harmonie der Sphären" (c,d,e,b,g) mit den Felsen zu spielen. Das „g" erzeugt der durchsichtige Stein und offenbart Ihnen anschließend das zweite Metallsymbol.

Das Konservatorium wurde früher von Sofia geleitet. Ab einem bestimmten Alter übernahm sie die Erziehung Alexandrias, um ihre musikalische Begabung zu fördern. Das Ziel der Zweckeltern war es, Alexandria einen klaren, unbefleckten Geist zu erhalten. Leider verliebte sich Alexandria in Lucien, den Sohn Kaines, was aus bisher unbekannten Gründen nicht zu dulden war. Sofia hatte wohl ein sehr leidenschaftliches Verhältnis mit Koine. Jeder befreite Geist entschuldigt sich für sein Tun - aber warum handelten sie dann vorher mit solcher Inbrunst gegen die beiden Kinder?

DAS SCHLOSS

Wie öffnet man die Türe zur Waffenkammer? Nehmen Sie im Wohnsaal den Schwertstumpf auf und setzen Sie ihn an die Klinge über dem Kamin. Mit dem Schwert treten Sie vor die Türe der Waffenkammer und schieben es in die leere Scheide der Ritterrüstung.



Wie gelange ich in das Verlies? Gehen Sie in Kaines Zimmer und lesen Sie sich dort den Zettel aus der linken Schublade seines Schreibtisches durch. Betrachten Sie sich anschließend die Glasmalereien der Waffenkammer. Die Tür zum Verlies springt auf, wenn Sie die Visiere der Rüstungen im Schloß denen auf den Bildern entsprechend einstellen.

Wie kommt man in den Kriegsraum? Zunächst müssen Sie sich die Packung Schießpulver unter dem Schrank in Luciens Zimmer aneignen. Dann drehen Sie das Ohr der „Hunds-Kanone" im Wohnsaal um, worauf Sie mit Knochen geladen wird. Öffnen Sie das Hinterteil, legen Sie das Schießpulver zu den Knochen und ziehen Sie am Schwanz: Die Knochen sprengen die Tür auf.

Wie kann ich den Krieg zugunsten Kaines gewinnen? Nehmen Sie die Ampulle Nitro aus der linken Schublade des Schreibtisches in Kaines Zimmer. Mit ihrer Hilfe können Sie die Truhe aufsprengen und den Schlachtplan darin studieren. Kaine wollte die Feinde zunächst weglocken, währenddessen eine Brücke bauen und dann die Truppen aufteilen. Ein Teil sollte die feindliche Armee in Schach halten, der andere die Raketen ausschalten. Diese Befehle müssen Sie den Truppen über das Funkgerät im Kriegsraum übergeben. Die benötigten Codes erfahren Sie, wenn Sie im Verlies die Foltergeräte anklicken: 10,1,9,6,12.

Wo ist das Labor? Mitten in der Wüste. Gehen Sie in die Waffenkammer und suchen dort nach dem Schaukasten zum „Zeitalter von Koine". Durch die eingeschlagene Scheibe können Sie den flaschenförmigen Behälter öffnen und das daneben liegende Thaddium hineinstecken - schließen Sie den Behälter wieder! Verstauen Sie das Thaddium in dem violetten Zylinder im Heck des Panzers. Gehen Sie in den Spielraum des Schlosses und schauen Sie sich den Zettel an der Wand neben dem Billardtisch an. Für Sie ist nur die Spielvariante 3 „Fischen in der Wüste" interessant. Um zu stoßen, drücken Sie auf den fünften Knopf. Anschließend müssen Sie sich durch das Glas die Reihenfolge der Kugeln ansehen und notieren. Tippen Sie die Kombination in das Panzerschaltfeld ein und drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne.

Wie komme ich an das Metall? Laufen Sie zu der Formgieß-Maschine in der Ecke des Raumes. Hier bringen Sie Kaines Symbol, das Männlichkeitszeichen, über die oberen vier Tasten auf das Display. Das Symbol konnten Sie an der Wand der Kerkerzelle im Schloß begutachten. Ziehen Sie dann den Hebel nach unten und nehmen Sie die Form aus der Schublade. Anschließend fahren Sie in das Untergeschoß und plazieren die Gußform in der Apparatur. Sodann müssen Sie sechs der Stäbe in der Lava über das Kontrollpult nach oben bringen, um im Kessel die richtige Temperatur zu erzeugen. Schließlich müssen Sie das Eisen nur noch mit dem Maschinenarm herausziehen und mit den Ventilatoren ab-

kühlen lassen. Verlassen Sie den Raum, bevor Ihre Hitzeresistenz überstrapaziert wird!

STORY

Irondune, das Zentrum Kaines Macht. Von hieraus lieferte er sich große Kriege mit seinen Rivalen. Neben ihm selbst lebte hier auch Lucien, Kaines leiblicher Sohn. Doch der Vater war von ihm enttäuscht und ließ ihn seinen Haß spüren. Im Tagebuch des Vaters ist aufgeführt, daß Lucien begann, sich seltsam und gar aufsässig zu verhalten.

Das Sanatorium



Wie komme ich in das 20. Stockwerk? Aus einer der Schubladen im Keller können Sie eine Leiche herausziehen und auf der Liege hinter der Guillotine plazieren. Jetzt trennen Sie ihr den Kopf ab, indem Sie die drei Hebel nacheinander betätigen. In dem Raum, in dem Satorius seine Gehirnstudien durchführte, ist noch ein Sockel für den Kopf frei. Per Knopf spricht dieser nun zu Ihnen und offenbart Ihnen dabei ein Geheimnis: 36-24-36. Stellen Sie den Kanister aus der Kühltruhe in die Röntgenanlage. Ziehen Sie den Hebel, um das Röntgengerät zu starten und sehen Sie sich den Kanister näher an: Man kann die Endziffern 20-18 erkennen. Klicken Sie den Kanister erneut an, woraufhin sich ein Drehschloß zeigt, mit dem Sie die gesuchte Kombination einstellen. Nehmen Sie die Blutreserve heraus und gehen Sie zur Gegenseite des Raumes. Hier kommt das Behältnis in den Greifarm und gelangen nach dem Verkochen der Flüssigkeit in den Besitz des Schlüssel zu Stockwerk 20.

Wie kann ich durch diese seltsame Tür hindurch? Gehen Sie in den Operationssaal, wo Sie sich einen seltsamen Stuhl betrachten können. Wenn Sie auf das Kontrollpult daneben klicken, betritt eine der Patientinnen den Raum und fordert Sie auf, Platz zu nehmen. Nach ihrer Behandlung ist es möglich, durch die Türe zu treten und ein Stockwerk höher zu fahren.

Wie öffnet man die Tür zum Labor? Nach dem Zerschlagen der Scheibe mit dem Kniehammer tippen Sie mit dem abgetrennten Arm eine Zahl in die kurzgeschlossene Tastatur ein.

Wie kann ich die Leiter herunterholen? Finden Sie das Modell des Sanatoriums in Satorius' Zimmer und drücken Sie auf den Knopf an dessen Sockel.

Wie gelange ich an das letzte Metall? Lassen Sie Wasser in die Wanne ein und öffnen Sie sogleich per Hebel den zweiten Stöpsel, um die Batterien mit Wasser zu füllen. Dann drehen Sie den Hahn der Oxigenflasche zu und den der Hydrogenflasche auf. Entzünden Sie die Gasmischung durch Betätigen der Hebel. Um das Symbol abzukühlen, öffnen Sie zusätzlich die Oxigenflasche, zünden erneut und produzieren so Wasser. Jetzt müssen Sie noch die Kuppel anheben, indem Sie sie mit Helium anfüllen.

Dr. Satorius ist der Initiator der Alchimisten. Es stellt sich heraus, daß Alexandria schon als Embryo aus dem Bauch ihrer Mutter entnommen wurde. Kaine schickte seinen Sohn wegen dessen Verhaltens zur Beobachtung in das Sanatorium, in dem der Doktor Leichenschändung trieb, um die Gehirne der Irren zu erforschen. Es scheint, als habe man Alexandria zu einem unbefleckten Wesen herangezüchtet - und ihr Schicksal vorbestimmt. In einer Notiz deklariert der Doktor die Liebe gar zum Feind des Guten.

ZURÜCK IM TEMPEL

Soll ich trinken? Der Abspann wird ziemlich kurz sein.

Wie finde ich Alexandrias Körper? Schalten Sie die Wasserfälle im Hof mit den Elfenbeinhörnern aus. Hinter einem verbirgt sich ein Schalter, der Ihnen den Weg in die Gewölbe des Tempels öffnet. Berühren Sie Alexandrias Sarkophag mit Ihrem Ring. Auf dem Sarkophag liegt ein zweiter Ring, den Sie mit Ihrem verbinden können. Jetzt heißt es, die Ringe auf die Schalen vor den Tieren legen und die Dreiecke in folgender Reihenfolge daneben zu berühren: Drache, Elefant, Schlange, Koloß. Drehen Sie sich vor dem Elefanten zum Sarkophag und blicken Sie an ihm nach oben: Sie entdecken einen Morgenstern, den Sie dem Koloß in die Hand drücken können.

Wie kann ich Lucien und Alexandira endgültig retten? Schauen Sie nach links unten, wo die vier Besessenen Ihr Werk vollbringen wollen. Werfen Sie die Ringe vor dem Höhepunkt der Zeremonie nach unten.

Was man in der Angst für den Nemesis hielt, war stets nur der gequälte Geist von Lucien. Nachdem das Paar in Frieden wieder glücklich vereint ist, führt Sie Ihr Weg durch das Bild der Venus zurück in Ihre Welt.

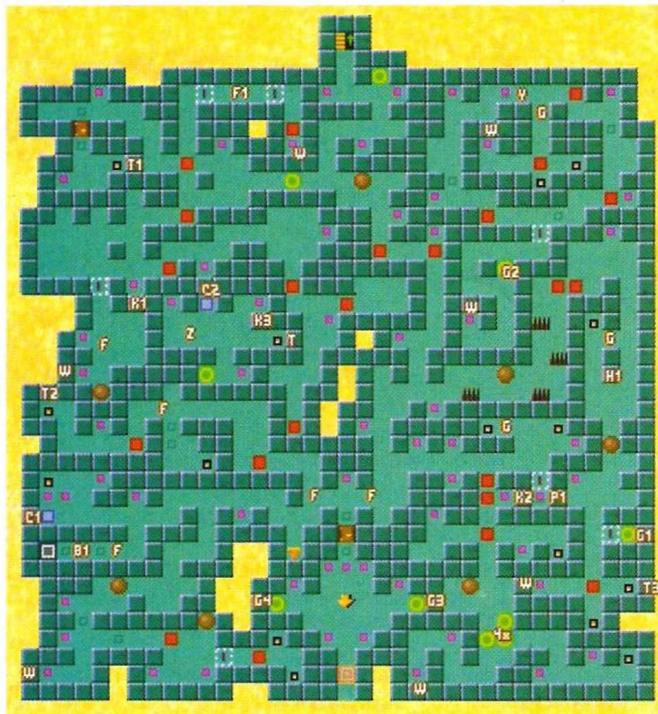
Daniel Kreiss

Komplettlösung Teil 2

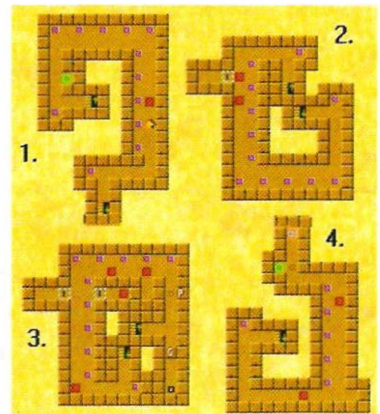
Anvil of Dawn

Der zweite Teil der Komplettlösung erklärt Ihnen ausführlich wie Sie sich durch die Vielzahl von Rätseln bis in das Moor vor dem Feuerberg durchschlagen können.

Der Ältere Baum



Um die Zugbrücke herunterzulassen, bewegen Sie sich von ihr aus zweimal nach Osten, wo Sie einen Felsbrocken sehen, der das Wasser zurückhält. An dieser Stelle blasen Sie einfach in die Posaune des Erdbebens. Der Baum besteht aus zwei Abschnitten: dem Land der Wurzeln und dem Älteren Baum selbst. Das Land der Wurzeln lassen Sie zunächst links liegen und treten durch den östlichen Teleporter (G3). Alle Monster in diesen Levels benutzen Gift. Im Nahkampf können Sie einer Vergiftung noch ausweichen, aber passen Sie auf die Geschosse auf. Leider sind Gegengifte nur spärlich verteilt, also versuchen Sie, Ihre Vorräte sehr gut einzuteilen. Im Älteren Baum eilen Sie eilig Stock für Stock bis zur Baumkrone. Wenn Sie im dritten Stock auf die Bodenplatte (P) vor dem Teleporter ein paar Steine legen, öffnet sich eine Lücke (G) in der Südwand und stellt Ihnen einen neuen Zauber zur Verfügung. In der Krone treffen Sie auf das körperliche Abbild des Baums, das sich darüber beklagt, daß seine Wurzeln absterben. Damit Sie die entsprechenden Teile heilen können, schenkt Ihnen der Baum einen Stab, der die Wirkung Ihres Heilungszaubers verdoppelt - ein wirklich brauchbares Geschenk. Im Gegenzug wird Sie der Baum später direkt in das Gebiet der Verwüstung bringen. Der Teleporter im vierten Stock kann Sie zurück in den ersten transportieren. Im Land der Wurzeln kommen Sie nun ganz im Norden die Treppe herunter. Von dort aus laufen Sie nach Süden und gehen hinter der Kugel durch den Teleporter. Wenn dieser Sie nicht auf die andere Seite bringt, versuchen Sie es einfach noch einmal. In einer Truhe im Nord-Westen (T1) finden Sie einen Klauenschlüssel. Etwas weiter östlich befinden sich zwei Illusionswände. Wenn Sie durch die erste treten, wird Sie ein Kraftfeld (F1) um 360 Grad drehen - schauen Sie auf Ihre Karte, drehen Sie sich wieder in die richtige Richtung und finden Sie dahinter die erste verfaulte Wurzel (W). Mit dem Stab in der Hand sprechen Sie Ihren Zauber und heilen die Wurzel auf diese Weise. Anschließend laufen Sie weiter südlich, wo Sie eine dritte Illusionswand finden, durch die Ihnen eine Kugel entgegenkommt. Hinter der Wand - immer noch in Kugelreichweite - ist eine weitere Wurzel (W) verborgen. Der Totenkopfschlüssel aus dem Nord-Westraum öffnet vor der Illusionswand eine nach Osten führende Tür (K1), hinter der sich einige Monster verbergen. Nun treten Sie den Rückzug durch den Teleporter an. An der Kugel vorbei, folgen Sie dem Südgang weiter, bis Sie im Osten einen Gang finden, der mit Stacheln gespickt ist und den eine weitere Kugel kreuzt. Laufen Sie um alle Hindernisse herum und folgen Sie dem Gang weiter, bis eine neue Kugel auftaucht. An dieser vorbei, finden Sie im Süden die dritte Wurzel (W). Aus der Truhe gegenüber nehmen Sie den Shardrubin und treten durch den Teleporter (G1) hinter der Illusionswand. Dieser versetzt Sie in einen Geheimraum im Norden-Osten (Y), in dem Sie vier Bodenplatten vorfinden. Auf die nördliche müssen Sie einen Stein legen und dann jeweils auf die anderen drei treten. Dadurch öffnet sich im Norden eine Nische, hinter der sich eine Wurzel (W) verbirgt. Haben Sie diese geheilt, gehen Sie durch die Illusionswand im Süden, heilen dort die Wurzel (W) und teleportieren sich zurück (G2). Wenn Sie den Gang zurücklaufen wollen, werden Sie feststellen, daß ein Kraftfeld Sie immer wieder auf die Bahn der Kugel lenkt. Drücken Sie den Knopf (H1) und umgehen Sie das Feld auf der anderen Seite. Ihr nächstes Ziel ist der Westen. Dort finden Sie einen Raum, dessen Eingang von zwei Platten gesäumt wird. Wenn Sie auf die erste treten, öffnet sich die Wand gen Westen. In dem Raum dahinter bekommen Sie einen Sonnenschlüssel. Ansonsten begeben Sie sich am Altar vorbei in den Süd-Westen. Dort müssen Sie einen Block (B1) über alle drei Platten an die Wand schieben. Aktivieren Sie aber zuvor Ihren Reflexionszauber, um sich vor den Eisenfäusten zu schützen. Wenn Sie durch die Tür treten, finden Sie dort einen violetten Stein (C1). Als Sie diesen ansprechen, entpuppt er sich als Mönch und erzählt Ihnen von dem Bernsteindrachen, den man nur mit seinem geheimen Namen „Mirabaesch" hervorlocken kann. Die Höhle des Drachen sei über einen Teleporter im Westen der Eingangshalle zu erreichen. Weiterhin lehrt Sie der Mönch den Zauber, mit dem er sich getarnt hatte. Bevor Sie jedoch den Drachen aufsuchen, nehmen Sie noch die letzte Abzweigung gen Süden, wo Sie durch Beschweren der zwei Platten eine Tür öffnen können. Im südwestlichen Winkel finden Sie die vorletzte Wurzel und hinter einer Illusionswand ein paar Instant-Felsblöcke. Sodann laufen Sie zurück in den Ostteil. Dort finden Sie das passende Schloß (K2) zum Sonnenschlüssel. Hier müssen Sie die Platte (P1) hinter der Illusionswand belasten, um in der Nord-Westecke (G) Durchgang zu einer Truhe zu erhalten, in der sich eine bessere Rüstung verbirgt. Nachdem Sie die Rüstung angelegt und die alte weggeworfen haben, folgen Sie dem Gang in südlicher Richtung, bis Sie hinter einer Kugel auf vier Teleporter treffen (4x). Sie werden einmal in einem Raum mit einer Truhe herauskommen und einmal werden Sie die letzte verfaulte Wurzel entdecken (W). Jetzt können Sie zurück in die Eingangshalle laufen und dort durch den Westteleporter treten. Dieser entläßt Sie in einen Raum in der Mitte der Karte (Z). In dieser Höhle wohnt der Bernsteindrache (C2), den Sie per Nennung des Namens hervorlocken können. Doch die Bernsteinlichter, die Sie aufnehmen können, verblassen alle nach kurzer Zeit. Und so greifen Sie sich den Shardrubin und werfen ihn in das Loch (K3) in der Ostwand, woraufhin sich eine Truhe zeigt. Nehmen Sie das Glas aus der Truhe mit dem Cursor auf, verstauen Sie es aber nicht im Inventar. Wenn Sie den Drachen nun erneut rufen, können Sie den Bernstein im Glas konservieren.



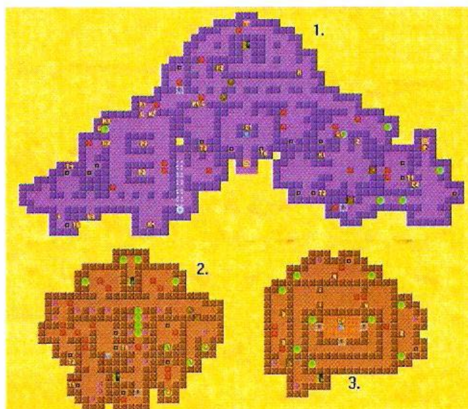
Die Grenzfestung



Wenn Sie dem Gang nach Westen folgen, gelangen Sie zu einer Kreuzung, die von einem Kraftfeld beherrscht wird. An dieser Stelle müssen Sie sich einfach in die Richtung, in die Sie wollen, durchbeißen. Als erstes wenden Sie sich nach Nord-Osten. An den zwei Altaren vorbei, laufen Sie bis an das Ende des Gangs. Wenn Sie dort den Schalter (H1) betätigen, öffnet sich weiter östlich eine Wand (G1). Wirbelstürme fegen durch die Gänge dahinter und machen es erforderlich, daß Sie zuvor Ihren Reflexionszauber aktivieren. Hier öffnen und schließen sich die Wände fortwährend (G). In der Nord-Ostecke finden Sie eine Platte (P3), die mit einem Block beschwert werden muß. Anschließend gehen Sie in den Nordbereich und zerstören dort in einer Westpassage den ersten von vier Blöcken (B1), hinter dem sich ein Geheimgang verbirgt. Am Ende dieses Ganges schieben Sie den Block (B2) einfach weiter nach Norden, bis er auf einer Platte steht. Somit erhalten Sie Zugang zu den Geheimräumen: die letzten Überreste der Widerstandsbewegung liegen vor Ihnen! Ganz im Norden sprechen Sie erneut den Reflexionszauber und rennen dann so lange über die sechs Platten, bis sich im Westen eine Tür auftut. Dort finden Sie in einer Truhe (T1) eine verdorrte Hand und in der Nord-Westecke eine weitere Platte, auf die Sie einen Block stellen. Damit haben Sie den Norden der Festung abgesucht und laufen durch das Kraftfeld in den südlichen Bereich. Dort treffen Sie auf einen Gorillakönig (C2), den die Männer des Warlords gefangenhalten und dadurch seine Untertanen zwingen, für sie zu kämpfen. Die Gorillas verschwinden allesamt aus dem Level, wenn Sie den König befreien. Hierzu drücken Sie einfach die vertrocknete Hand bei (H) in die Form hinein. Im Bereich hinter dem König entdecken Sie in einer Truhe die Scheibe der Frühlings-Tag- und Nachtgleiche, die Sie zusammen mit der Sonnenscheibe verstauen. Über die Ostabzweigung gelangen Sie durch eine „no-magic"-Zone in den Süd-Ostteil. Dort werden Sie vor einer Nische stehen, in der fünf Druckplatten im Boden angebracht sind. Zuerst laufen Sie einmal quer über alle Platten und plazieren dann einen Steinblock auf der ersten, wodurch Sie in der Ecke zur vorletzten, wichtigen Bodenplatte (P2) gelangen. Während Sie Richtung Süd-Westen laufen, entdecken Sie eine Illusionswand, durch deren Teleporter (G2) Sie an einen separaten Raum (Y) gebracht werden. Hier verbirgt sich die letzte Druckplatte (P4), die Sie ebenfalls mit einem Block niederdrücken. Durch einen etwas nördlicher gelegenen Teleporter müssen Sie sich zurück in das Hauptlabyrinth versetzen lassen. Folgen Sie dem Westgang bis an sein Ende und drücken Sie dort den Knopf (H2). In dem dahinterliegenden Raum finden Sie vier Schlösser, die allesamt einen blauen Tränenschlüssel benötigen. Die vier Platten in den Festungsecken haben an dieser Stelle die inneren Türen geöffnet. Wenn Sie jeden der vier Schalter (H) betätigen, öffnet sich eine Türe zum Westausgang. Treten Sie also durch das Kraftfeld Richtung Westen und öffnen Sie das Schloß dahinter mit Ihrem Totenkopfschlüssel. Um die letzten drei Kraftfelder zu deaktivieren, ist es nun nötig, die Schalter in den Nischen zu drücken. Draußen befinden Sie sich bereits im Gebiet jenseits der großen Schlucht. Laufen Sie zweimal nach Norden und dann so lange gen Osten, bis Sie den Tempel des Mondes erreichen...

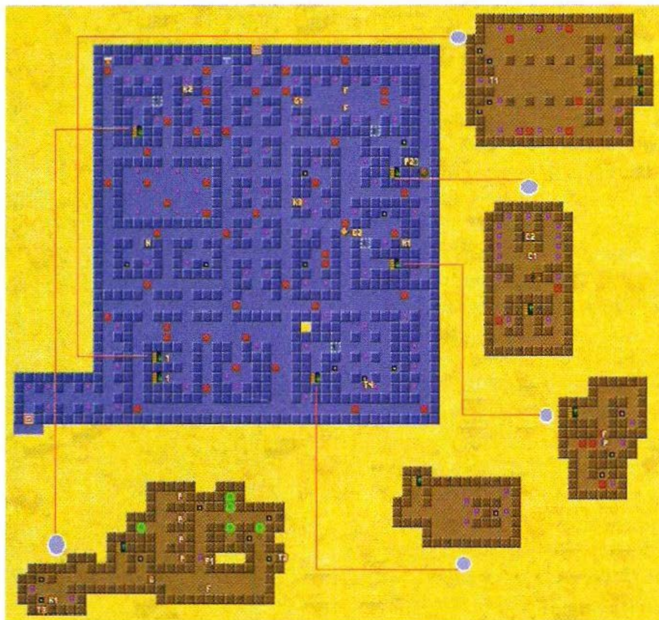
Der Tempel des Mondes

Die Feder (C1) beantwortet Ihnen immer dann eine Frage, wenn Sie ihr ein leeres Pergament bringen. Kramen Sie zuerst die Silbermark aus der Truhe (T6) und gehen Sie durch die Tür im Norden der Eingangshalle. In den Fluren dahinter müssen Sie die Blöcke aus den Durchgängen einfach in die Bahn einer der zwei Kugeln schieben, wo Sie flugs zertrümmert werden. Den südlicheren Korridor gehen Sie entlang nach Westen und betätigen den Schalter (H1) in der Wand. Im Raum dahinter können Sie einen goldenen Ankhschlüssel aufgreifen. Weiter Richtung Westen, legen Sie einen Stein auf die Bodenplatte (P1) und verschaffen sich dann per Knopfdruck (H2) Zutritt. An West- (H3) und Südseite (H4) befindet sich jeweils ein Schalter, der gedrückt werden möchte. Ein kleiner Raum in der Mitte öffnet sich und offenbart zwei Bodenplatten (P2). Über diese müssen Sie so lange vor- und zurücklaufen, bis sich ein identischer Raum öffnet, in dem sich aber nur eine einzige Platte (P3) befindet. Wenn Sie diese beschweren, öffnet sich eine Lücke in der Westwand. Die Tür im Süd-Westen (K3) bekommen Sie mit einem Opalmond-Schlüssel auf. In der Truhe im Norden des Raumes (T4) liegt ein Schlüsselstein. In der südlichen (T5) befindet sich ein Seelenhaus. Der Ostteil des Tempels ist nun von hier aus entweder über den Flur oder über den Teleporter (G) zu erreichen. Dort angekommen, müssen Sie zweimal durch den gleichen Teleporter treten (G1), um einen weiteren (Z) via Druckplatte zu deaktivieren. In einer Truhe (T1) wird ein weiterer Opalmondschlüssel aufbewahrt, den Sie gegenüber gleich verwerten können, um ein weiteres Seelenhaus in Besitz zu nehmen (T2). Hinter der Südtür flackert eine Illusionswand, hinter der Sie ein paar Steine plazieren. Anschließend können Sie durch den Teleporter gehen. Kommen Sie nicht auf der anderen Seite an, versuchen Sie mal, rückwärts hindurchzugehen. In diesem Ostraum finden Sie den Ausgang zur Stadt der Toten, der Sie im Moment aber noch nicht zu interssieren hat, und die sterbende Foxwen, die vor Ihnen aus dem Palast ausgezogen war. Sie beauftragt Sie, Nalu zu suchen und sackt dann in sich zusammen. Durch den Teleporter können Sie sich einstweilen wie-



der zurückversetzen lassen. Gehen Sie den nördlichen Korridor wieder gen Westen. An seinem Ende können Sie mit dem Ankhschlüssel vorankommen und schließlich die Treppe zum ersten Stock hinaufsteigen. Im südlichsten der westlichen Räume finden Sie ein paar Aufzeichnungen der Mönche und in einer Truhe (T1) ein kleines, heiliges Fläschchen. Treten Sie hier irgendwo auf eine Platte, öffnet sich weiter nördlich ein Raum, in dem Sie das dritte Seelenhaus finden. Im Osten können Sie durch zwei Teleporter (1,2) treten und dadurch zwei geheime Räume entdecken (1,2). Den Aufgang zum höchsten Stock finden Sie in der Mitte des Levels, wo Sie auf eine Reihe von Teleportern treffen, die immerfort an- und ausgeschaltet werden. Warten Sie auf die inaktive Phase und rennen Sie dann durch den Gang. Schauen Sie aber vor dem Aufstieg nach, ob Sie inzwischen zwei Silbermark haben - denn diese werden bald benötigt (s). Außerdem brauchen Sie 5 Goldmünzen für die ersten Türen (g). Im Zentrum treffen Sie hinter einer Illusionswand auf das weinende Orakel des Tempels. Reden Sie mit ihm, während Sie das heilige Fläschchen mit dem Cursor halten. Wenn Sie das Gespräch beendet haben, fängt das Orakel bald wieder an zu weinen. In diesem Moment klicken Sie mit dem Fläschchen auf den Tränenfluß - der zweite Bestandteil zum Bau des Behälters ist gefunden. Ihre nächste Station heißt Stadt der Toten.

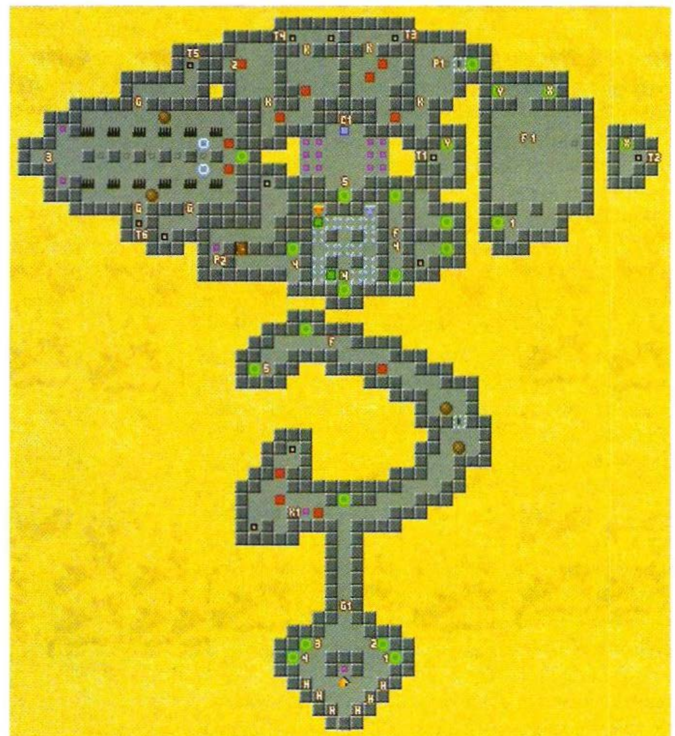
Die Stadt der Toten



Als erste Faustregel gilt in der Stadt der Toten: Bleiben Sie niemals auf Kreuzungen stehen, denn von allen Seiten kommen sofort Pfeile angeschwirrt. Zunächst holen Sie sich aus dem Gewölbe im Süd-Westen (1) einen Schild (T1), der Sie gegen Gift immun macht. Dann laufen Sie ganz in den Norden, wo sich die beiden Altare befinden, die hier sehr hilfreich werden können. Hinter einer Illusionswand gehen Sie die Treppe hinunter. Im Ostraum des Gewölbes müssen Sie die beiden Platten vor dem Teleporter (P1) mit jeweils 10 großen Steinen beschweren, also mit einer Masse von jeweils 100 kg. Treten Sie anschließend durch den Teleporter und legen Sie auf die vier Platten im Geheimraum jeweils einen Stein. Lassen Sie sich durch den Teleporter zurückversetzen und nehmen Sie die Steine wieder an sich. Die beiden Teleporter vor Ihnen werden so verschwinden und den Weg freigeben. Am Ende des Ganges gelangen Sie zu einer Truhe (T2), in der sich ein Shardrubin befindet. Mit diesem bestückt laufen Sie in den Westen und werfen den Rubin dort in das Loch in der Wand (K1). In der Truhe liegt der Stab der Vernichtung, eine mächtige Waffe. Den Raum östlich Ihres jetzigen Standpunktes im Hauptlevel können Sie nur mit einem silbernen Schlüssel betreten. Folgen Sie dem äußersten Gang die östliche Wand entlang und plazieren Sie dort auf einer Bodenplatte (P2) einen Steinblock. Dann laufen Sie den Gang zurück und schlüpfen durch die Lücke in der Westseite der Halle (G1). An deren Südwand gibt es eine Illusionswand, hinter der Sie wiederum in ein Gewölbe hinabsteigen können. Hier unten treffen Sie auf einen bösen Geist (C1), dessen Seele Sie in einem der Seelenhäuser gefangennehmen. Der Geist hatte die Seele einer Prinzessin bewacht. Ob Sie diese nun auch Ihrer Seele berauben oder nicht, obliegt Ihrem eigenen moralischen Empfinden - Nutzen bringt Ihnen die Seele aber nicht. Auch das bewohnte Seelenhaus können Sie nun irgendwo ablegen. Nach dieser Tat laufen Sie erneut den östlichen Gang entlang, bis Sie an dessen Ende einen Hebel sichten. Legen Sie ihn um und treten Sie eilig den Ruckzug an, um einer Kugel zu entkommen. Hinter der Kugel können Sie den Gang wieder weiterverfolgen und dort einen Hebel (H1) umlegen. Bei (G2) ist hinter einer Illusionswand ein drittes Gewölbe zu finden. Auf dem Rückweg aus dem Gewölbe müssen Sie drei kleine Steine auf die Platte (P) legen, um das Kraftfeld (F) auszuschalten. Gegenüber befinden sich zwei weitere Hallen, von denen sich Ihnen die eine durch einen Opalmondschlüssel öffnet. Im Süd-Osten schließlich finden Sie die wichtigste Halle. In dieser ist der Elfenbeinprinz gefangen, dessen Geliebte Sie entweder erlöst oder der Seele beraubt haben. Nachdem Sie den bösen Geist besiegt haben, stellt Ihnen der Prinz seinen Elfenbeinpanzer (T4) zur Verfügung und überläßt Ihnen seine Seele, womit Sie nun auch den „Geist eines toten Helden" besitzen. Anschließend holen Sie aus den Katakomben dieser Halle die Mondscheibe. Durch den Nordausgang finden Sie auf einer Aussichtsplattform Nalu, die Ihnen die letzte Scheibe der herbstlichen Tag- und Nachtgleiche übergeben wird. Mit dem vollständigen, vierteiligen Scheibenset verlassen Sie den Tempel und gehen geradeaus, bis Sie auf seltsame Gesteinsformationen treffen. In einem Kreis angeordnet finden Sie hier vier kleine Säulen mit Löchern, in die Sie die Scheiben setzen müssen. Hinter einem Verschlag an diesem Kreis verbirgt sich ein Heiler, der Ihnen außerdem noch ein Gewinde aus geheiligten Blättern mitgibt. Haben Sie alle Scheiben korrekt eingesetzt, können Sie im Zentrum des Kreises über eine weiße Plattform direkt in das Heiligtum gelangen.

Das Heiligtum

Sie finden sich wieder in einem Raum mit vier Teleportern und sechs leeren Bildern von Drachen. Wählen Sie als erstes den südöstlichen Teleporter (1) und treten Sie hindurch. Sie werden im Nord-Osten abgesetzt (1). Auf den schmalen Gang, in dem Sie stehen, folgt ein großer Raum, in dem es von Fallen (F1) nur so wimmelt. Treten Sie an der Ostwand auf eine Platte und wandern Sie dann durch die Nordwand in einen Gang mit zwei Teleportern. Sowohl durch den westlichen (Y) als auch durch den östlichen (X) gelangen Sie zu einer Truhe mit jeweils einem der sechs Drachensymbole. Anschließend reisen Sie durch die Teleporter wieder zurück zur Eingangshalle, wo Sie sofort durch den nordöstlichen Teleporter steigen (2). Sie kommen ganz im Norden heraus, einem Gebiet voller Teleporterfelder (K), das in zwei Räume eingeteilt ist. Truhen befinden sich in den identischen Räumen jeweils im Norden. Im westlichen Teil finden ein weiteres Stück zum Drachenpuzzle, im Osten einen Drachenschlüssel. Zurück in der Eingangshalle geht es diesmal durch den Nord-Westteleporter, der Sie



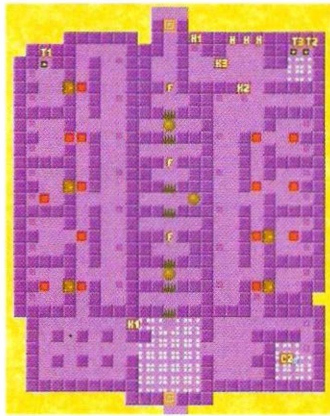
ebenfalls in den Nord-Westen des ganzen Bauwerkes befördert (3). In der großen Halle laufen Sie im Slalomstil um alle Säulen und treten dabei auf alle Bodenplatten. Dadurch öffnen sich drei Türen und Durchgänge (G). In zwei der Truhen (T5&T6) befinden sich erneut Drachenteile. Als letztes treten Sie nun von der Eingangshalle durch den westlichsten Teleporter (4). Sie landen direkt auf einer Platte, die bei jeder Aktivierung einen neuen Hafnarren erzeugt. Im Norden des Raumes befinden sich beide Altäre. Gehen Sie durch den Teleporter zurück und treten Sie in der Eingangshalle durch den gleichen wie zuvor. Allerdings werden Sie diesmal an einer anderen Stelle herauskommen - westlich (4). Beschweren Sie die Bodenplatte dort (P2) mit einem beliebig leichten Gegenstand. Er wird trotzdem ausreichen und eine weitere Tür öffnen. Treten Sie nun erneut durch den Teleporter, bis Sie östlich von der Altarhalle herauskommen (4). In diesem Gang wird Sie der südliche Teleporter wieder zurückversetzen, der nördliche weiterbringen. Achten Sie beim Zulaufen auf den nördlichen Teleporter aber auf Ihre Automap, da hier erneut ein Kraftfeld am Werke ist (F), welches Sie unbemerkt einmal herumwirbelt. Am Ende dieser Teleporterreise werden Sie aus einer Truhe den letzten Drachen bergen können, worauf Sie sich in die Eingangshalle begeben und die Teile dort in den Bildern plazieren (H). Im Norden gibt die Türe endlich den Weg frei. Hier gehen Sie zuerst nach Westen und öffnen den Raum per Drachenschlüssel. Dann folgen Sie dem winkeligen Gang immer weiter durch eine Illusionswand an zwei Kugeln vorbei, bis Sie an seinem Ende auf einen Teleporter stoßen (5). Wieder versucht vorher (F) ein Kraftfeld Ihre Sinne zu täuschen. Treten Sie durch den Teleporter und sprechen Sie mit dem Baum (C1). Er gibt Ihnen das erforderliche Opfer aus Ton. Hiermit haben Sie das Heiligtum vollständig durchlaufen und können zurückreisen, um das letzte Kapitel zu beginnen. Es ist vollkommen Ihnen überlassen, auf welchem Weg Sie in das Gebiet des Warlords vordringen wollen: Nehmen Sie entweder das Angebot des Älteren Baumes an oder kämpfen Sie sich Ihren Weg durch Gorge Keep. Beide Wege werden hier beschrieben...

Das Schilfrohrgebiet

Nachdem Sie der Baum auf der anderen Seite der großen Schlucht abgesetzt hat, laufen Sie einmal gerade aus und dann zweimal in westlicher Richtung, bis Sie an einem kleinen Schilfrohrwäldchen ankommen. Der Weg hindurch ist simpel: Laufen Sie an der Mauer entlang zur nordwestlichen Ecke, wo Sie den einzigen Ausgang finden. Alle entfernten Büsche wachsen ziemlich schnell wieder nach - und geben den Gegnermassen neue Chancen für einen Hinterhalt (siehe grüne Quadrate auf der Karte). In der Truhe im Nord-Osten (T1) befindet sich ein Zauber, den Sie genauso einheimsen wie einen der vielen skorpionähnlichen Dinger im Level. Außerhalb des Schilfrohrgebietes treffen Sie auf eine Brücke, die von einem siamesischen Zwillingsriesen bewacht wird. Besitzen Sie einen dieser Skorpione, stellt er aber kein Problem dar. Nach Norden treffen Sie irgendwann rechter Hand auf den Eisernen Titanen.

Gorge Keep

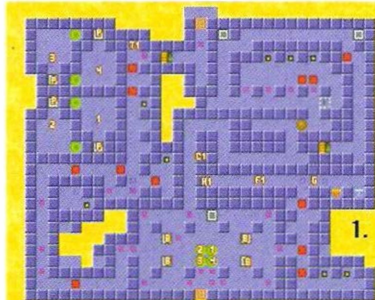
Wählen Sie als Übergang Gorge Keep, müssen Sie die große Schlucht entweder erneut durch die Grenzfestung überqueren oder über die weiße Brücke ein Stück weiter östlich, die Sie nur benutzen können, wenn Sie aus dem Tempel des Mondes den Schlüsselstein im Gepäck haben. Von der Brücke aus wandern Sie immer gen Norden. Wenn Sie Wasser rauschen

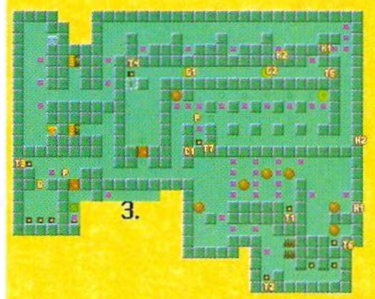


hören, gehen Sie kurz nach Westen, holen sich aus der Höhle hinter dem Wasserfall einen Zauberspruch und gehen zurück auf den Pfad. Gorge Keep liegt noch ein paar Schritte weiter im Norden. In der ersten Halle müssen Sie erst mal mit einer ganzen Horde von Gegnern fertig werden, bevor Sie sich umsehen können. In einem Raum im Süd-Osten finden Sie den Kommandanten der Zitadelle in einem Eisblock eingefroren. Ziehen Sie durch sämtliche Oströume, bis Sie einen Bronzeschlüssel besitzen, der Ihnen den Weg in den Westteil öffnet (K1). Hier finden Sie in einer Truhe (T1) ein glühendes Stück Kohle sowie einen Sonnenschlüssel. Mit dem Kohlestück können Sie den Kommandanten aus seinem Kühlgefängnis befreien, woraufhin er Ihnen eine Scheibe gibt. Im Norden öffnen Sie eine Tür mit dem Sonnenschlüssel und holen sich aus einer Truhe einen Zauberspruch (T2), aus einer anderen (T3) einen Holzhebel. Weiter westlich legen Sie alle drei Hebel um (H), um im mittleren Teil Kraftfelder auszuschalten (F). Anschließend lassen Sie die Scheibe durch das Loch in der Wand fallen und drehen dahinter per Hebel die Konstruktion bis zum Anschlag nach links (H1). Der Ausgang der Zitadelle ist nur über den mit Fallen gespickten Mittelteil zu erreichen, an dessen Ende zusätzlich drei Boten auf Sie warten. Der Eiserne Titan ist schon in Sicht...

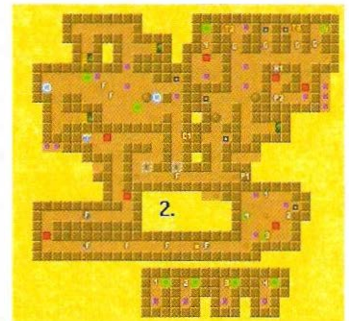
Der Eiserne Titan

Als erstes rüsten Sie sich mit dem Anti-Gift-Schild für kommende Feinde. Dann schieben Sie vier der Blöcke vor Ihnen auf die entsprechenden Platten, worauf jeweils ein Teleporter erscheint. Durch diese wiederum schieben Sie weitere vier Blöcke (1-4) und plazieren Sie auf den Steinplatten dahinter (1-4, P). Durch diese Aktion schließen sich in mehreren Gängen Fallgruben. Im Nordgang versperrt Ihnen ein gefangener Riese (C1) den Weg. Um hindurchzukommen, müssen Sie ihn auf normale Größe schrumpfen lassen. Leider ist um ihn herum eine „no-magic"-Zone, die vorher abgeschaltet werden muß. Also laufen Sie in den Ostteil, wo Sie sowohl die beiden Altäre wie auch den gesuchten Hebel zum Abschalten der Zone finden. Zum Schrumpfen des Kopfes ist entweder ein Zauber oder ein Würfel zum Aufheben magischer Effekte notwendig. Haben Sie einen solchen nicht, finden Sie ihn über den Westgang in einer Truhe (T1). Sodann können Sie eine Etage tiefer steigen. Hier finden Sie im Norden vier verschlossene Türen (G), eine Bodenplatte (P2) und dahinter einen Hebel. Beschweren Sie die Platte und legen Sie den Hebel um - schon ist auch auf dieser Etage die „no-magic"-Zone abgeschaltet. Jetzt laufen Sie den Gang



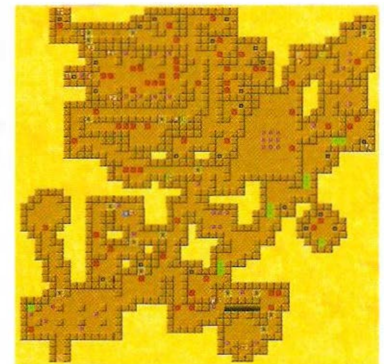


entlang Richtung Süden, treten dort auf eine Platte (P1) und können dann unbehelligt über den Gang gehen. Sie kommen an einem Mana-Altar vorbei und müssen dann genau aufpassen, um nicht in die Gruben zu fallen, die sich in unregelmäßigem Rhythmus öffnen und schließen. Am Ende des Ganges liegt ein Raum mit einer Platte in der Mitte. Sammeln Sie zuerst die kleinen Steine auf und treten Sie dann auf die Platte. Ein Teleporter erscheint und bringt Sie in einen anderen Raum, wo ein kleiner Stein reicht, um die Platte niederzuhalten. Jedesmal wenn Sie nun zurückreisen, taucht in einer anderen Himmelsrichtung ein neuer Teleporter auf, der Sie dann in einen identischen Raum bringt. Haben Sie alle Platten belastet, sind die vier Türen im Norden geöffnet. In einer der Truhen liegt ein Schwert (T3). Über den Teleporter im Osten (y) erreichen Sie einen Geheimraum, in dem eine Maus ihre Vorräte bewacht, die auch einen weiteren Schrumpfungs-Würfel beinhalten. Das nächste Körpersegment des Riesen entdecken Sie hinter einer Illusionswand (C1). Bevor Sie die letzte Halle dieser Etage betreten, müssen Sie



den Reflexionszauber aktivieren, da es hier von Wirbelstürmen nur so wimmelt. Am Ende der Halle finden Sie die Treppe weiter hinunter. Um den Titanen verlassen zu können, gilt es, fünf Drachenschlüssel zu finden. Diese liegen in folgenden Truhen: T1 ,T2,T3,T4,T7. Der Hebel zum Abschalten der „no-magic"-Zone liegt diesmal ganz im Osten (H1). Der Schrumpfwürfel liegt bei (T5) und ist nur durch die beiden Teleporter (G1,G2) zu erreichen - Zaubermittel „Rückwärtslaufen". Im Südwesten gibt es einen Zauberspruch (T6) - und das war es auch schon. Bringen Sie den Riesen (C1) endgültig in seinen Normalzustand zurück und kassieren Sie seine Eisenfessel ein - kaum ist es möglich, einen solchen Stahl zu durchtrennen. Wenn Sie hinter dem Riesen auf die erste Bodenplatte treten, rollt eine Kugel los und verschließt nacheinander alle Türen, was Ihre Motorik etwas beschleunigen sollte. Anschließend kommen die fünf Schlüssel zum Einsatz. Laden Sie an den Altaren Ihre Hit- und Spellpoints wieder auf und steigen Sie die Treppe nach oben. Dort erwartet Sie ein Bote, der einen Zauberspruch im Gepäck hat. Wenn Sie die Fußfessel haben, können Sie sich aufmachen, das Moor zu durchqueren....

Das Moor



Ein Bote im vorderen Bereich des Moores läßt eine Pfeife fallen, die Sie unbedingt einstecken sollten. Auf dem Weg nach Nord-Westen kommen Sie zunächst an einem Schalter (H) vorbei, der einen Teleporter aktiviert. Im Nord-Osten werden Sie einen identischen finden, was eine spätere Überbrückung langer Wege möglich macht. Betätigen Sie also den Schalter und laufen Sie um die Biegung in einen Thronsaal hinein. Dort müssen zwei Platten (P1&P2) beschwert werden, um hinter einer Wand eine Truhe (T1) zu offenbaren. Die Rüstung darin benötigen Sie allerdings nicht. Weiter geht es zur nord-westlichen Ecke. Dort müssen Sie die Bodenplatte hinter zwei Illusionswänden beschweren, um weitergehen zu können. Auf diese Weise gelangen Sie an ein Glockenspiel. Mit diesem im Gepäck sprechen Sie im Süd-Westen mit der Windfrau, die Ihnen einen wichtigen Zauber anvertraut. Alsdann laufen Sie Richtung Süd-Osten. Die Stacheln im Boden können Sie durch einen Geheimgang umgehen, der mit einem Schalter (H) geöffnet werden muß. Am Ende dieser Verzweigungen finden Sie eine Kammer, in der ein gelbes Schwert von zwei Händen festgehalten wird. Es ist Ihres, wenn Sie in das rechte Loch drei und in das linke Loch sechs Goldmünzen werfen. Haben Sie nicht genug, sind im Moor genügend verstreut. Mit dem Schwert nehmen Sie im Nordgang die erste Passage nach Osten. Dort wird der Weg auf Nord- und Südseite durch Teleporter versperrt, durch die Sie wohl oder übel treten müssen. Nach einer wahren Odyssee durch einige Räume mit und ohne Truhen kommen Sie in einem nord-östlichen Raum heraus, dessen Truhe ein Horn des Durchgangs beinhaltet. Gehen Sie zurück und wandern Sie die zweite Ostpassage entlang zu einer großen Lichtung, in deren Mitte der Verschlagene Baum steht. Nur mit dem gelben Schwert kann es Ihnen gelingen, ein Stück Holz von ihm abzutrennen. Damit haben Sie nun alle Bestandteile zum Bau des Behälters für die Dunkle Masse zusammen und können das Moor wieder verlassen...

Mit dem in der nächsten Ausgabe erscheinenden, dritten und letzten Teil unserer Komplettlösung, bestehen Sie auch noch das große Finale!

■ Daniel Kreiss



In der zweiten Folge verraten die Ascon-Programmierer weitere wertvolle Tips zu ihrem in Kürze erscheinenden Titel ELISABETH I.
(siehe Preview in dieser Ausgabe)

1. Haben Sie ein Auge auf Ihre Lagerhäuser! Wenn diese anfangen zu verfallen, geht Ihnen auch gleichzeitig wertvolle Lagerkapazität verloren. Kümmern Sie sich zu lange nicht um die Häuser, haben Sie das Geld in den Sand gesetzt, da sie in sich zusammengefallen sind.

2. Geben Sie im Rathaus anleihen! Das Geld wird dann zwar für mindestens ein Jahr aus dem Verkehr gezogen, aber Sie haben immerhin einen Notgroschen für schlechte Zeiten.

3. Sollten Sie einmal in eine Auseinandersetzung mit Piraten gelangen und diese verlieren, verzweifeln Sie nicht gleich. Wenn Sie wie unter Punkt 2 beschrieben den Notgroschen angelegt haben, können Sie diesen nun zum Bau eines Schiffes verwenden bzw. das alte reparieren. Wurde kein Geld angelegt, haben Sie immerhin noch die Möglichkeit den Privy Council in London um Hilfe zu bitten. Je nach Ansehen bekommen Sie dort ein paar Pfund geliehen.

4. Achten Sie auf den Zustand Ihres Schiffes! Sollte dieser irgendwann einmal so weit gesunken sein, daß Ihr Schiff sich Richtung Meeresgrund verabschiedet, kann es passieren, daß Sie nicht gerettet werden. Dann ist das Spiel zu Ende!

5. Beteiligen Sie sich in der Merchant Adventurers Guild! Sind ein paar Pfund in Ihrer Sparbüchse übrig, sollten Sie diese unbedingt darauf verwenden, sich an den Reisen der Merchant Adventurers Guild zu beteiligen. Zum Beispiel erhalten Sie bei hohem Risiko und einer maximalen Beteiligung von 1.000 Pfund eine Auszahlung von 50.000 Pfund. Das läßt das Händlerherz doch höher schlagen. Natürlich gibt's das Geld nur, wenn das Schiff auch zurückkehrt.

POLE-POSITION:
Hier sei gesagt, daß die Boxencrew bei einem Rennen die Reifen automatisch wechselt. Wenn Sie also einen Wechsel während eines Boxenstops anordnen, kostet dies zusätzlich Zeit!

Need for Speed

Um in den Genuß eines weiteren Bonustracks zu kommen, müssen Sie zunächst alle Rennen gewinnen, um die Codes aktivieren zu können. Dann wählen Sie die Strecke „**Rusty Springs**" und geben als Namen „**EAC RALY**" ein. Nun dürfen Sie die jetzt erscheinende Strecke, die durch Ägypten führt, befahren.

Medon Decker

Worms Reinfor.

Geben Sie „**BOBJOB**" ein, haben Sie von nun an die Banana Bomb und das Schaf zur Verfügung.

Roland Kübert

Siedler 2

Hexeditieren Sie die Datei „MISSION.DAT" so, daß Sie jede „0" in eine „1" umwandeln, können Sie alle Level von 1 bis 10 spielen.

Thomas Berger

Mega Man X

In der Armadillo Stage können Sie gegen Ende der ersten Lorenfahrt eine schwarze Kugel an der Decke hängen sehen. Wenn Sie sich dieser Kugel nähern, wird sie zu einer Fledermaus, die ein Extraleben mit sich führt. Besiegen Sie die Fledermaus im richtigen Moment, erhalten Sie das Extraleben. Laufen Sie nun wieder zurück, so hängt der Blutsauger erneut mit einem Bonusleben an der Decke. Sie können nun den Kampf beliebig oft wiederholen und so in den Besitz der maximalen Anzahl von Bonusleben kommen.

Mario Grawert

Civilization 2

Der Editor

Überraschung: Civilization 2 hat einen „versteckten" Editor! Zwar handelt es sich dabei nicht um ein Editier-Programm im herkömmlichen Sinne. Er ermöglicht aber trotzdem die Veränderung sämtlicher Aspekte innerhalb des Spiels. In dem Verzeichnis MPS/CIV2 auf Ihrer Festplatte befindet sich die Datei RULES.GER. Innerhalb dieser Datei können Sie mit einem beliebigen ASCII-Editor, wie beispielsweise dem in DOS enthaltenen Edit, alle Werte verändern.

Achtung: Bevor Sie mit der Manipulation der Datei **RULES.GER** beginnen, erstellen Sie eine Sicherheitskopie. Unter Windows gehen Sie zum Datei-Manager und klicken Sie **RULES.GER** an. Wählen Sie nun den Befehl **KOPIEREN** und ändern Sie den Namen in **RULES.BAK**. Mit dieser Backup-Datei können Sie später die Original-Regeln und Statistiken wieder aktivieren.

In der Datei **RULES.GER** befinden sich die Werte für folgende Aspekte von Civilization 2:

KOSMISCHE PRINZIPIEN, FORTSCHRITTE DER ZIVILISATION
STADTVERBESSERUNGEN, WELTWUNDER,
EINHEITEN/TRUPPEN, TERRAIN, REGIERUNGSFORMEN,
STAATSOBERHÄUPTER
HANDELSARTIKEL, BEFEHLE, ATTITÜDEN/VERHALTEN

All diese Werte können nach bestimmten Gesichtspunkten verändert werden. Das sieht zwar auf den ersten Blick kompliziert aus, ist aber erstaunlich einfach. MicroProse macht sich sogar selbst die Mühe, die Bestandteile der Datei zu erklären.

Kosmische Prinzipien

Die Werte unter dem Begriff **COSMIC** legen die allgemeingültigen Regeln fest, z. B. wieviel Nahrung ein Bürger verzehrt oder ab welcher Einwohnerzahl die Bewohner unglücklich werden und den Aufstand proben. Die meisten dieser Prinzipien bedürfen keiner weiteren Erklärung. Andere sind hingegen etwas ungewöhnlich und werden nachfolgend genauer erklärt.

Aufstände in den Städten können durch das folgende Prinzip kontrolliert werden.

7,...;Stadtgröße für die erste Unzufriedenheit auf der Häuptlingsebene
Die Konstante 7 bestimmt, ab welcher Stadtgröße die Bewohner unzufrieden geboren werden. Die Beschreibung ist eigentlich irreführend, da unter diesem Punkt auch die Werte für alle anderen Schwierigkeitsgrade erfaßt werden können. Wenn der Wert dieser Konstante x ist, so ordnet der Computer dem nächsthöheren Schwierigkeitsgrad den Wert -1 zu, d. h.

Kriegsherr:	**x-1**
Prinz:	**x-2**
König:	**x-3**

Angenommen Sie spielen auf der Königsebene und manipulieren den Wert wie folgt:
9,...; Stadtgröße für die erste Unzufriedenheit auf der Häuptlingsebene
Dies bedeutet, daß ab der Stadtgröße 6 (9 minus 3) der erste Bewohner unzufrieden wird.

Weiter geht es mit den Kosten der militärischen Einheiten.

3,...; Monarchie zahlt von jetzt an Unterstützung für alle Einheiten
Diese Konstante repräsentiert die Anzahl der Schilde, die von der jeweiligen Heimatstadt zur Unterstützung ihrer Truppen benötigt wird. Die ersten 3 Einheiten benötigen keine Unterstützung. Ab der vierten wird jeweils ein Schild fällig. Wenn Sie diese Konstante erhöhen, können Sie mehr Einheiten bauen, die nicht mit Schilden unterstützt werden müssen.

Befassen wir uns nun mit dem Thema Nahrungsmittel und Stadtgröße.

10,...; Anzahl der Reihen in einem Nahrungsmittelbehälter (Reihen x Stadtgröße +1 = Behälter)
Die Konstante 10 kontrolliert die Anzahl der Icons, die benötigt werden, um einen Nahrungsmittelbehälter zu füllen. Wenn alle Reihen gefüllt sind und ein weiteres Icon dazukommt, wird die Stadtgröße um den Wert 1 erhöht. Danach wird der Behälter geleert und der Vorgang wiederholt sich.

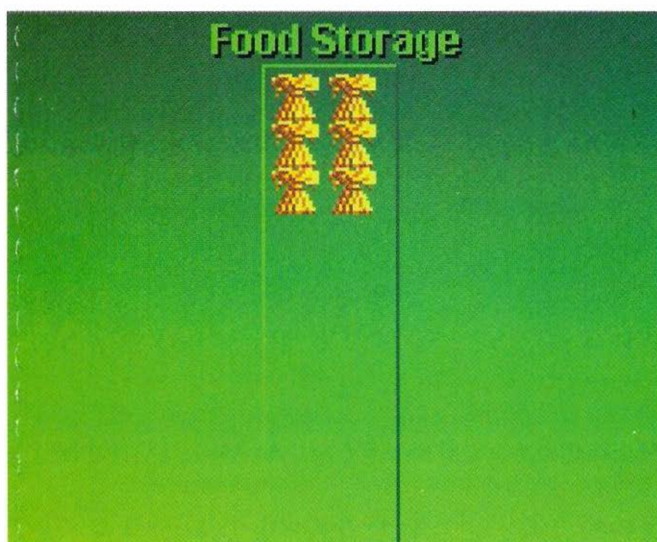
Die unsichtbare Gleichung für benötigte Anzahl an Icons lautet:
Reihen x Stadtgröße + 1 Icon
Diese Konstante wirkt sich natürlich auch auf die Größe der

Stadt aus. Durch Verringerung der Anzahl der Reihen im Nahrungsmittelbehälter erhöhen Sie die Wachstumsrate der Stadt enorm. Wenn Sie also den Wert 10 mit 5 ersetzen, benötigt eine Stadt der Größe 1 nur 6 anstatt der normalen 11 Icons, um auf die Größe 2 zu wachsen. Schon verwirrt? Ist doch ganz einfach. Denn:

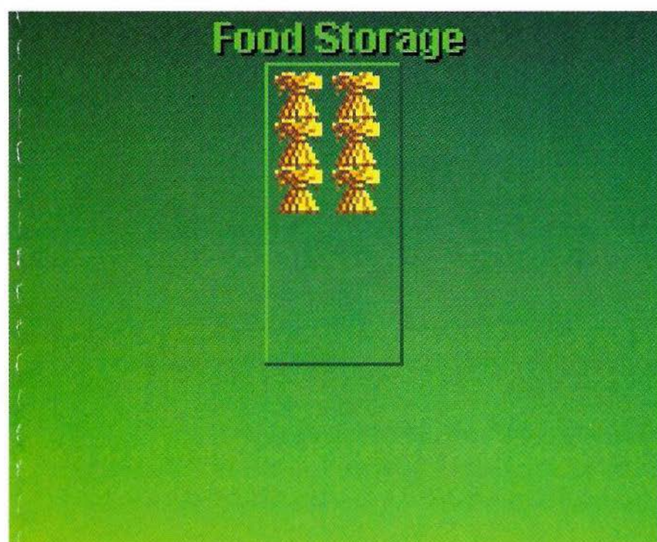
5 Reihen x Stadtgröße 1 + 1 Icon = 6

Für den nächsten Schritt würden unter denselben Voraussetzungen daher logischerweise 11 Icons benötigt. (5 x 2 + 1 = 11). Alles klar? Auf diese Weise können Sie Metropolen mit unglaublichen Einwohnerzahlen schaffen.

Achtung: Alle Veränderungen und Manipulationen in der Datei RULES.GER gelten auch für Ihre Gegner!



So sieht es normalerweise aus. Der Nahrungsmittelbehälter besteht aus 10 Nahrungsmittelreihen.



Nachdem wir den Wert auf 5 reduziert haben, benötigen wir nur noch 5 Reihen. Die Wachstumsrate der Stadt wurde effektiv verdoppelt!

Technologien und Fortschritte

Jetzt aber genug mit den kosmischen Prinzipien. Wenden wir uns statt dessen den Fortschritten zu. Unter dem Punkt CIVILIZE finden wir ganz oben den folgenden geheimnisvollen Eintrag:

Fortgeschrittener Flug, 4,-2, Rad, Too, 3, 4 ; Afl

Bevor wir diese Zeile manipulieren, ist es notwendig zu wissen, was dieser Buchstabensalat bedeutet. Also:

Name des Fortschritts,^^A.I. Wert,Modifikator, Voraussetzung A,Voraussetzung B, Epoche, Kategorie^^, Abkürzung

Argh! Das wird ja immer komplizierter! Keine Angst - ich bin ja bei Ihnen. Am besten erklären wir diese Werte anhand eines Beispiels. Nehmen wir an, wir wollen einen vollkommen neuen Fortschritt erzielen, sagen wir mal... (Trommelwirbel)... „Selbständig denkende Computer". Zu diesem Zweck hat uns MicroProse freundlicherweise 3 vom Benutzer definierbare Fortschritte zur Verfügung gestellt. Am Ende der Spalte CIVILIZE finden wir folgende Einträge:

Benutzer def. TechA,3, 0, no, no, 0, 0 ; U1
Benutzer def. TechB,3, 0, no, no, 0, 0 ; U2
Benutzer def. TechC,3, 0, no, no, 0, 0 ; U3

Diese drei Einträge wurden extra in die Datei geschrieben, um uns die Arbeit zu erleichtern. Den ersten dieser drei Einträge überschreiben wir mit unserem „Denkenden Computer"-Fortschritt. Insgesamt benötigen wir sechs Schritte.

1. Überschreiben Sie **„Benutzer def. Tech.A"** mit dem Namen des neuen Fortschritts, also **„Denkender Computer"**.

Denkender-Computer,3, 0, no, no, 0, 0 ; U1

2. Der AI-Wert sagt aus, welche Wichtigkeit der Computer (bzw. der Gegner) diesem Fortschritt zuordnet. Computergegner versuchen grundsätzlich, Fortschritte mit hohen AI-Werten zu klauen. Wenn wir uns in unserer Datei die AI-Werte für die verschiedenen Fortschritte ansehen, stellen wir fest, daß diese zwischen 2 und 8 liegen. Bedenken Sie, daß hierbei auch die Epoche berücksichtigt wird. Die amphibische Kriegsführung ist nicht so schrecklich wichtig, wenn man schon Panzer hat. Die Monarchie hingegen bringt zu Beginn des Spiels eine ganze Menge Vorteile. Die Designer haben diese Werte nach bestem Wissen festgelegt. Unser „denkender Computer" erhält den Wert 3. Also:

Denkender-Computer,3, 0, no, no, 0, 0 ; U1

3. Der nächste Wert ist der AI-Modifikator. Er verändert den AI-Wert basierend auf der Persönlichkeit der gegnerischen Anführer. Ein positiver Modifikator steigert den Wert dieses Fortschritts in den Augen eines zivilisierten Anführers. Ein negativer Modifikator senkt den Wert für die Säbelrassler. Sicher ist Ihnen aufgefallen, daß ständig jemand versucht, Ihnen den Schießpulver-Fortschritt (AI-Wert 8, Modifikator -2!) zu klauen. Wenn Sie gut aufgepaßt haben, können Sie bereits erahnen, wie einfach es ist, durch simple Manipulation dieses Wertes die Gegner hinter's

Licht zu führen! Machen Sie aus der 8 einfach eine 3. Aber zurück zu unserem Denkercomputer:

Denkender-Computer,3, -2, no, no, 0, 0 ; U1

4. Hier geben Sie die Voraussetzungen ein, die gegeben sein müssen, um diesen Fortschritt zu entdecken. Benutzen Sie die Abkürzungen und NICHT den vollen Namen. Die Abkürzungen für alle Fortschritte finden Sie am Ende der jeweiligen Zeile. Unsere beiden Voraussetzungen sind „Computer" (Cmp) und „Supraleiter" (Sup). Keine Kommentare über die Qualität der Übersetzung, bitte!

Denkender-Computer,3, -2, Cmp, Sup, 0, 0 ; U1

5. Es folgt die Angabe der historischen Epoche, mit der dieser Fortschritt assoziiert wird. Diese Werte reichen von 0 (Asbach Uralt) bis 3 (Techno Age). Unser philosophischer Rechner ist ultramodern, also

Denkender-Computer,3, -2, Cmp, Sup, 3, 0 ; U1

6. Fast fertig. Nur noch die Kategorie dieses Fortschritts fehlt. Die Werte reichen von 0 bis 4. Sie bedeuten: 0=militärisch, 1=ökonomisch, 2=sozial, 3=akademisch, 4=zugeordnet. "Zugeordnet" bedeutet, daß der Fortschritt einen primären technologischen Vorteil bietet.

Denkender-Computer,3, -2, Cmp, Sup, 3, 4 ; U1

Die Abkürzung oder den „Identifizierer" U1 lassen wir so stehen. Benutzen Sie den Begriff U1, um den neu geschaffenen Fortschritt in die Technologiekette zu integrieren, d. h. als Voraussetzung für andere Fortschritte, Einheiten und Stadtverbesserungen. Apropos Einheiten: Nach dem gleichen Prinzip können Sie auch Ihre eigenen Einheiten schaffen oder Änderungen an den Bauten oder Weltwundern vornehmen. Dazu später mehr.

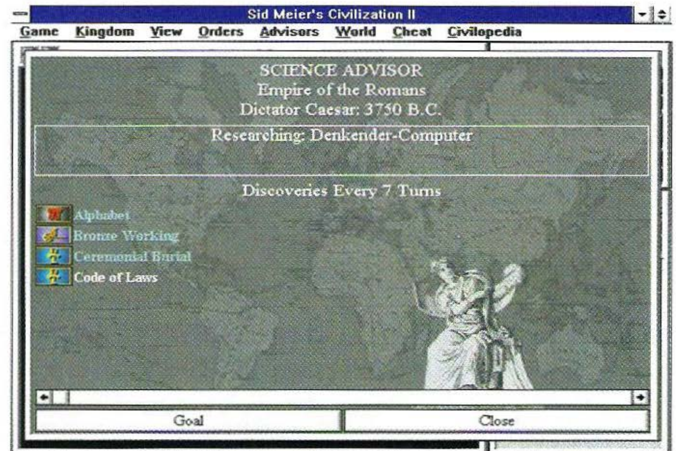
Zuerst schauen wir uns noch ein paar Beispiele dafür an, wie wir mit unserem neu gefundenen Wissen dem Gegner das Leben zur Hölle machen können. Vorher noch ein Wort zu dem wunderbaren Wörtchen **„Nil"**. Wenn wir unter dem Punkt Voraussetzungen statt einer Technologie **„Nil" eingeben**, steht der Fortschritt **SOFORT** zur Verfügung. Wer also seinen denkenden Compi im Jahre 4000 v. Chr. will, tut dies folgendermaßen:

Denkender-Computer,3, -2, nil, nil, 3, 4 ; U1

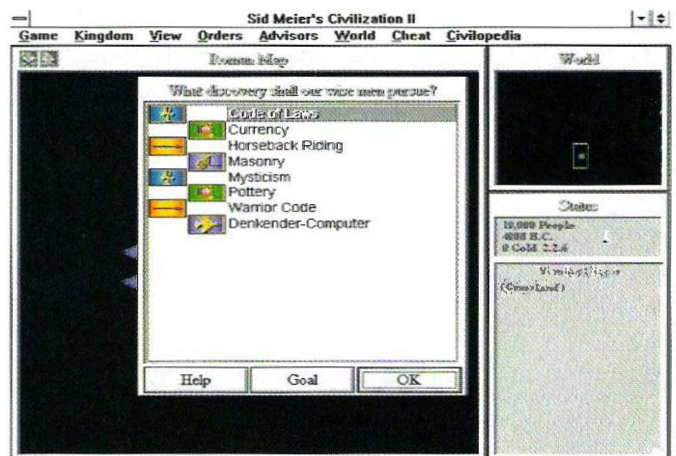
Sie wollen sich nicht mit Alteisen rumärgern, sondern gleich blaue Bohnen austeilen. Ganz einfach! Ändern Sie:

Schießpulver, 8,-2, Inv, Iro, 1, 0 ; Gun
in
Schießpulver, 8,-2, nil, nil, 1, 0 ; Gun

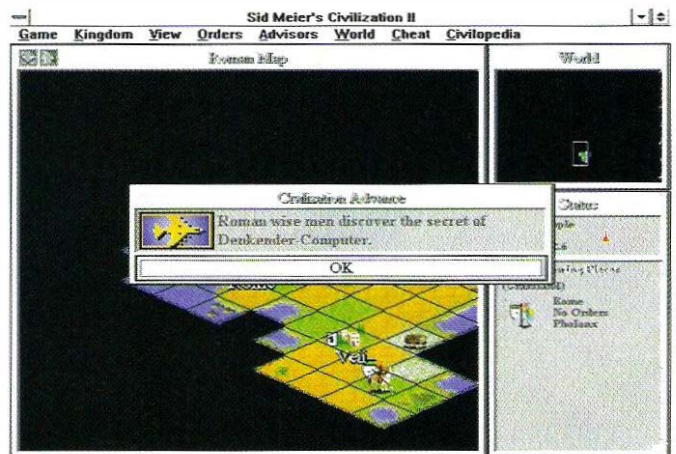
ACHTUNG: Halten Sie die Veränderungen in einem vertretbaren Rahmen. Bei überhöhten oder unlogischen Werten verabschiedet sich das Programm.



Die Wissenschaftler arbeiten fieberhaft. Mit unserer kleinen Modifikation kann jetzt auch der „Denkende Computer" erfunden werden.



Unser Denkcomputer steht uns nach Eingabe der Werte „nil" sofort zur Verfügung - und kann schon in der Steinzeit eingesetzt werden.



Geschafft! Unser Meisterstück ist fertig und kann nun angewendet werden.

Nächsten Monat: Neue Truppen

Raucht der Kopf schon? Dann machen wir mal Schluß für heute. Nächsten Monat schaffen wir brandneue militärische Einheiten, die auch tatsächlich als Icons im Spiel erscheinen werden. Vom Rammbock bis zum Luftkissenboot entwickeln wir gemeinsam neue Truppen, die jeden, der sich uns in den Weg stellt, locker in die Tonne treten. Außerdem erfinden wir ein neues Weltwunder, das eine enorme Anzahl an Punkten und weitere Vorteile bringt. Lassen Sie sich überraschen, es warten einige tolle Neuerungen auf Sie!

Coupon
Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:
Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender, Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in



Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PL , Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❑ Cheatprogramm
❑ Spiel
❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ◯ teilnehmen ◯ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 7/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon (**zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM**) an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 7/96

○ DISKETTE ○ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

❑ Ja
❑ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

❑ bis zu einer Woche
❑ länger als eine Woche
❑ länger als drei Wochen
❑ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

❑ Ja, Ausgabe ____
❑ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechportner bekommen?
Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ____

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

❑ Ja
❑ Nein

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

PC Games CD-ROM & Mag CD-ROM 07/96

Auch wenn sich manch einer wünscht, daß es nicht so wäre - ohne Windows 95 läuft in Zukunft auf dem Spielesektor nicht mehr viel. Das merken wir Monat für Monat besonders deutlich, wenn es darum geht, spielbare Demoversionen für unsere Cover-CD-ROM zusammenzutragen. Schätzungsweise ein Drittel aller Neuerscheinungen können ohne einen schnellen 486er oder Pentium sowie Windows 95 nicht mehr gespielt werden. Das tut uns natürlich besonders leid, wenn wir an die vielen Leser denken, die noch einen 486/66 mit Windows 3.1 zu Hause stehen haben und sich eine Aufrüstung Ihres Systems nicht leisten wollen oder gar können. Wie schon oft, müssen wir uns auch diesmal wieder hinter einem alten Argument verstecken, das seine Gültigkeit aber nie eingebüßt hat: Wir können nichts dafür - wir sind unschuldig! Da die Spielehersteller uns während der Programmentwicklung leider nicht fragen, für welche Hardware sie denn entwickeln sollen, sind wir gegen Hardware-Anforderungen à la „Pentium 100, 16 MB RAM + Windows 95" leider machtlos. Diese Antwort müssen wir auch dem einen oder anderen verärgerten Leser geben, der sich bei uns über die hohen Hardware-Anforderungen der CD-ROM-Demos beschwert. Im speziellen betrifft das in diesem Monat die Virtua Fighter-Demoversion. Nur wer einen Pentium 75 mit 8 MB RAM zuhause stehen hat, kann die umwerfende Spielbarkeit dieses Beat 'em Ups genießen.



Noch kurz zu einem anderen Thema: Wie gefallen Ihnen eigentlich unsere USA-Reportagen von und mit Markus Krichel? Da wir diesbezüglich bis jetzt kaum Resonanz von Ihnen erhalten haben, möchten wir Sie gerne aufrufen, uns Ihre Meinung darüber mitzuteilen.

Thomas Borovskis

INHALT

D

Demos

Bugfixes/Updates

Special

Und so gehen Sie vor

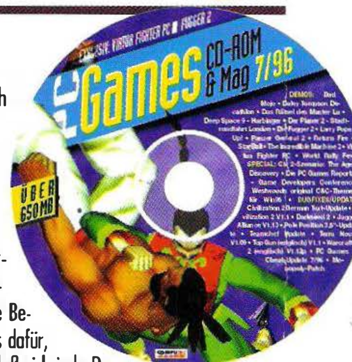


Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips&Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.



Wichtiger Hinweis:

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virenscanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen, unentdeckten Viren kann eine Infektion aber nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

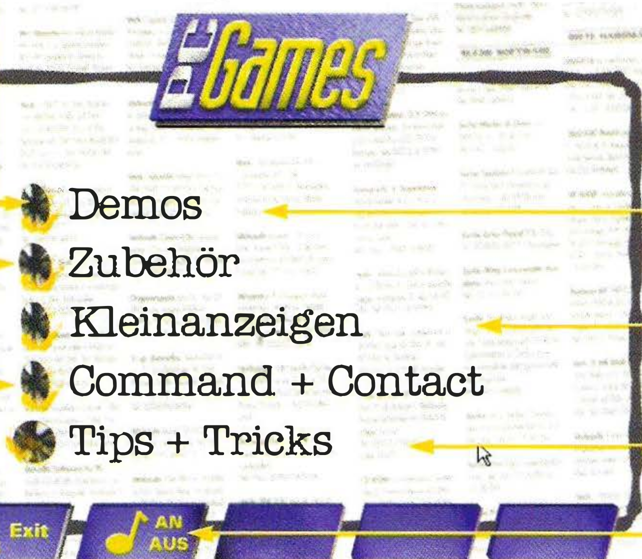
„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!"

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE" doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus.



Das Interface





Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates

Dieser Unterpunkt führt Sie zur Command&Contact Leser-Aktion

Zurück zu DOS

Dieser Unterpunkt führt Sie in das Menü mit den Demos

Elektronische Kleinanzeigen

Die Tips&Tricks-Datenbank

Musik an / aus

DIE DEMOS

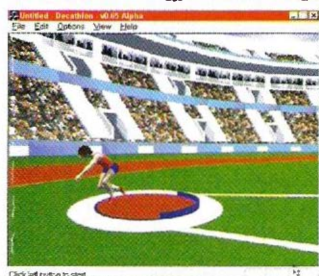
Bad Mojo



Das Jahr 1996 ist erst wenige Monate alt, aber schon jetzt hat Accloim mit dem Kokerlaken-Adventure Bad Mojo einen heißen Anwärter auf den Titel „Innovotion des Jahres" im Sortiment. Gestochen scharfe HiRes-Illustrotionen, fast schon geniale Puzzles, professionell gemachte Videosequenzen und eine gespenstische Story - das sollten Sie gesehen haben! Da eine Kakerlake nicht gerade als komplizierteste Lebensform der Erde gilt, ist auch deren Steuerung denkbar einfach: Mit den Cursortasten können Sie das Insekt drehen (Cursor rechts/links) und vorwärts- bzw. rückwärtskrabbeln lassen. Trotz dieser beschränkten Möglichkeiten können Sie so einiges anrichten in Ihrem Mikrokosmos. Beispielsweise lassen sich kleine Gegenstände (wie Zigarettenstummel) durch „Anschubsen" verschieben. In der Demo werden Ihnen einige spieltypische Puzzles gestellt.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows3.1 bzw. Windows 95

Daley Thompson Decathlon



Rechtzeitig vor den Olympischen Sommerspielen in Atlanta präsentiert Interactive Magic eine beeindruckende Simulation der Königsdisziplin in der Leichtathletik, dem Zehnkampf. Analog zu Vorbildern wie Daley Thompson oder Jürgen Hingsen kämpfen Sie unter Windows 95 um Hundertstelsekunden und Zentimeter. Die Demo erlaubt das Antesten von Weitsprung (Long Jump) und Kugelstoßen (Shot Put). Bevor Sie die beiden Disziplinen trainieren können, müssen Sie sich als neuer Athlet eintragen. Klicken Sie hierzu auf einen der leeren Spinde, geben Sie Ihren Namen ein und verteilen Sie Ihre „Erfahrungspunkte" auf die verschiedenen Charaktereigenschaften. Anschließend können Sie durch die mit „Field" beschriftete Tür ins Stadion weitergehen. Wählen Sie im folgenden Menübildschirm eine der beiden Disziplinen aus:

Weitsprung
Sie sehen zwei Fenster - im rechten davon steht Ihr Athlet in Wartestellung. Sie können zwei verschiedene Einstellungen machen: zum einen dürfen Sie seine Startposition verändern, indem Sie ihn anklicken und nach vorne oder hinten ziehen (je weiter hinten der Sportler steht, um so stärker ist sein Sprung, aber um so höher ist auch das Risiko eines Fouls). Zum anderen können Sie die Absprungmarke im linken Fenster verschieben. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie einmal auf den Start-Button. Wenn sich der Athlet der Sprungmarkierung nähert, können Sie mit einem weiteren Mausklick den Zeitpunkt zum Absprung festlegen. Ein dritter Mausklick während des Sprungs bewirkt, daß der Springer die typische Halbgrätschen-Beinstellung einnimmt und sicher landet.

Kugelstoßen
Ziehen Sie Ihren Springer mit der Maus innerhalb des markierten Kreises nach vorne oder hinten (nach hinten für mehr Kraft, nach vorne für mehr Sicherheit). Um den Stoß zu starten, klicken Sie auf den Start-Button. Während sich der Kugelstoßer noch in der Drehung befindet, klicken Sie ein zweites Mal, um den Wurf abzuschließen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

Das Rätsel des Master Lu



Wenn ein aktuelles Adventure mit Indiana Jones 4 verglichen wird, dann muß sich hinter diesem Spiel schon ein kleiner Meilenstein in diesem Genre verbergen. Und diese Erwartungshaltung wird nicht enttäuscht: Das Rätsel des Master Lu hat einfach alles - intelligente Puzzles, erstklassige Grafik, eine spannende Story und hochwertige Videosequenzen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM

Deep Space Nine - Harbinger



Nachdem Interplay zwei ansehnliche Star Trek-Adventures auf den Markt gebracht hat, engagiert sich nun auch VIACOM New Media (eine Tochter von Filmgigant Paramount Pictures) für die Trekkies. Bereits in dieser Demo können Sie über die gerenderte Raumstation flanieren; die diffizilen Rätsel und die attraktive Aufmachung werden nicht nur die Fans der gleichnamigen TV-Serie ansprechen. In der spielbaren Demo von DS9 bekommen Sie kostenlose Übungsstunden im Kampfsimulator spendiert. Zu Spielbeginn befinden Sie sich allerdings noch im Adventure-Teil des Programms. Wenn Sie der englischen Frauenstimme gut zuhören, erfahren Sie, daß Sie sich ins Holo-Deck ein Stockwerk höher begeben sollen. Sind Sie erst einmal im Holo-Raum angelangt, stehen Ihnen drei verschiedene Simulationsprogramme zu Auswahl, die Sie in dieser Demo beliebig oft spielen können. Gezielt wird dabei mit dem Mauscursor und geschossen wird durch einen Druck auf die linke Maustaste. Beachten Sie bitte, daß das Drücken der rechten Maustaste die Demo unverzüglich beendet.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

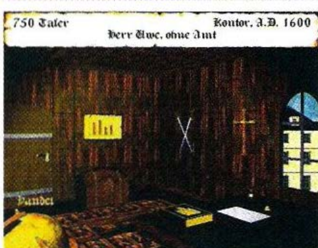
Der Planer 2 - Stadtrundfahrt London



Bei der Fortsetzung der erfolgreichen Wirtschaftssimulation von Greenwood Entertainment geht es um weit mehr als das komplette Management einer Spedition. Auch in puncto Aufmachung hat sich einiges getan: Ab sofort können Sie an „interaktiven Stadtrundfahrten" teilnehmen. Einen ersten Vorgeschmack liefert die Sightseeing-Tour durch London.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, Maus, Soundkarte

Die Fugger 2



Das 17. Jahrhundert. Das Imperium der Handelsfamilie Fugger liegt in Scherben - sie übernehmen die Rolle des einzigen Nachkommen, und Ihre Aufgabe ist es, den einstigen Glanz Ihres Namens wiederzubeleben. Die deutschsprachige Wirtschaftssimulation von Sunflowers ist die Fortsetzung des C64-Hits aus den 80er Jahren. In dieser PC Games-exklusiven Demo können Sie als einzelner Spieler in das historische Handelsspiel hineinschnuppern.

Im Jahre 1600 beginnen Sie damit, sich ein neues Handelsimperium aufzubauen. Noch der Installation erwartet das Programm einige Angaben von Ihnen, die für den weiteren Spielverlauf wichtig sind. Sie bekommen einen Auftrag und einen Ort zugeteilt, von dem aus Sie Ihre Unternehmungen starten. Die Frage, ob Sie mit diesen Vorgaben zufrieden sind, beantworten Sie mit „Ja" und gelangen anschließend in Ihre Schaltzentrale: das Büro. Durch Anklicken diverser Einrichtungsgegenstände mit der linken Maustaste können Sie die Untermenüs aufrufen. Wenn Sie dort Ihre Einstellungen vorgenommen haben, führt Sie ein Klick mit der rechten Maustaste zurück ins Büro. Ein weiterer Klick auf die rechte Maustaste, und Sie beenden Ihre Spielrunde.

Die wichtigsten Untermenüs im Überblick:
- Globus: führt zur Handelskarte. Dort klicken Sie mit der linken Maustaste zunächst Ihren Ort an und gelangen so in den Handelsbildschirm, in dem Sie u. a. Ihre Warenproduktion festlegen können.
- Schreibstube: Bewerbung um Ämter, Geldleiher aufsuchen, Gesetze einsehen, Überblick über Kredite
- Kirche: Ablaß bezahlen, Spenden für die Notleidenden, Kupplerin zwecks Heirat aufsuchen
- Hinterzimmer: Maßnahmen gegen Konkurrenten einleiten, z. B. Sabotage, Spione aussenden, Konkurrenten bei wichtigen Personen anschwärzen

- Bezahlung: Gehälter Ihrer Mitarbeiter regeln
- Söldner & Räuber: (in der Demoversion deaktiviert)

Für weitergehende Fragen zu Installation und Spielablauf konsultieren Sie bitte die Datei „README.TXT" im FUGGER2-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.

Hardware-Voraussetzungen: 386 DX-33, 4MB RAM, SVGA, DoubleSpeed CD-ROM, Maus

Larry Pops Up!



Um den Fans des populärsten Playboys im Adventure-Bereich die Wartezeit auf sein nächstes Abenteuer zu verkürzen, bekommt Larry jetzt seinen großen Auftritt als Pausenclown - und zwar unter Windows. In einstellbaren Abständen meldet er sich mit dummen Sprüchen und deftigen Kalauern zu Wort. Diesen Spaß von Larry-Schöpfer Al Lowe persönlich sollten Sie sich nicht entgehen lassen!

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1 bzw. Windows 95

Panzer General 2 (Allied General)



Wer Panzer General kennt, weiß, daß sich die Spielregeln nicht in wenigen Sätzen zusammenfassen lassen - wer Panzer General nicht kennt, weiß das leider nicht. In jedem Fall benötigt das Spiel einige Einarbeitung. Lesen Sie die Datei README.TXT aufmerksam durch und spielen Sie eine der beiden Demo-Kampagnen. Spieler, die bereits mit Panzer General 1 oder Fantasy General Erfahrungen machten, haben bei der Bedienung dieses komplexen Programms sicherlich einen Vorteil. Das Strategiespiel wird komplett mit der Maus bedient: um Einheiten zu bewegen, klicken Sie zuerst auf diese und dann auf das Zielfeld (analog funktioniert das bei Angriffen - erst eigene Einheit, dann Gegner). Die Zahl unterhalb der Einheiten gibt deren Stärke an. Mit den Buttons am rechten und linken Bildschirmrand werden zahlreiche Parameter festgelegt und Aktionen veranlaßt. Welche Funktion ein spezieller Button hat, erfahren Sie in der Kopfzeile, wenn Sie den Mauscursor über ihn bewegen.

Pole Position CD-ROM



Seit Anfang des Jahres auf Diskette erhältlich, können Sie jetzt auch in der CD-ROM-Version von Ascans Wirtschaftssimulation Pole Position das Regiment in einem Formel 1-Rennstall Ihrer Wahl übernehmen. Herausragendes Feature der CD-ROM-Fassung: Die WM-Läufe werden in Echtzeit berechnet und mittels einer eigens entwickelten VGA-Grafik-Engine dargestellt.

Spielsteuerung
Bevor Sie sich als Flavio Briatore oder Ron Dennis im Formel 1-Zirkus etablieren dürfen, müssen Sie zu Spielbeginn einige grundsätzliche Einstellungen vornehmen.

Anzahl der Spieler
Es können bis zu vier Rennstall-Besitzer teilnehmen.

Schwierigkeitsgrad
Die Optionen „Leicht", „Mittel" und „Schwer" beeinflussen u. a. das Budget am Anfang Ihrer Karriere.

Gegner-Niveau
„Authentisch" orientiert sich an den Ergebnissen und Aktionen Ihrer Kontrahenten. „Ausgewogen" wird die Simulation, wenn alle Teams die gleiche Ausgangsposition haben. Wenn Sie sich für die Option „Zufällig" entscheiden, werden die Konstellationen quasi „ausgewürfelt".

Anschließend können Sie für jeden Teilnehmer die Startoptionen festlegen, darunter den Namen eines Spielers und dessen Rennstall. Durch Mausklick auf die angebotenen Optionen wird u. a. beeinflußt, ob bereits das Teilelager bestückt ist.
Nun dürfen Sie zum ersten Mal Ihr Rennstall-Büro betreten. Letzteres setzt sich aus zwei scrollbaren Grafiken zusammen, die Sie mit der rechten Maustaste wechseln. Gleichzeitig ist es mit dieser Taste auch möglich, zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren. Die linke Maustaste dient zum Anklicken der Funktionen, die sich im Mobiliar verbergen. Im einzelnen stehen Ihnen folgende Möglichkeiten offen:

Bank
Kredite aufnehmen und zurückzahlen, Termingeld anlegen

Rennstall vergrößern
Zusätzliche Bürogebäude und Lager bauen lassen

Merchandising
Festlegen der Preise für Merchandising-Artikel (Mützen, T-Shirts usw.)

Kalkulation
Gegenüberstellung von Einnahmen und Ausgaben

Teilemarkt
Kauf von Motor, Motorelektronik, Getriebe, Chassis, Aufhängung, Aerodynamik, Bremsen, Reifen, Ersatzteile, Treibstoff, Verkauf von Teileüberschuß

Teambetreuung
Transfermarkt (z. B. Fahrer anheuern, Vertragsverhandlungen), Boxenteam, Rennleiter, Entwicklungsabteilung, Werkstatt-Team, Personalchef

Sponsoren
Vermietung von Werbeflächen an bekannte Markenhersteller

Werkstatt
Tuning und Reparatur der F1-Wagen, Windkanal

Entwicklungsabteilung
Design und Konstruktion der Autos

Zulieferer
Verträge mit Lieferanten für Motor, Reifen, Benzin usw.

WM-Lauf starten
In dieser Demo-Version können Sie den „Großen Preis von Monaco" in Monte Carlo anhand einer in Echtzeit berechneten Rennsequenz „live" am Bildschirm mitverfolgen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM

Return Fire



Das Action-Strategie-Spiel von Warner Interactive bleibt leider denjenigen vorbehalten, die bereits auf Windows 95 umgestiegen sind. Return Fire ist ein originelles Programm, bei dem Sie zu Lande und in der Luft kleine Militär-Offensiven durchführen. Die spielbare Demo-Version demonstriert eindrucksvoll die außergewöhnliche Grafik mit ihren blitzschnellen Zooms und Kameraschwenks.

Spielprinzip
In Return Fire geht es darum, in eine gegnerische Basis einzudringen, die Verteidigung auszuschalten und die Flagge des Widersachers in Ihr eigenes Lager zu entführen. Zuerst müssen Sie alle Fahnentürme Ihres Gegners ausfindig machen und zerstören, damit die gegnerische Flagge freigelegt wird. In Ihrem Bunker haben Sie Zugriff auf eine Karte, die sowohl Ihre als auch die Basis des Gegners (mit allen Flaggentürmen) zeigt. Wenn Sie den Bunker verlassen, können Sie die Karte nicht mehr einsehen, allerdings haben Sie in den meisten Fahrzeugen einen Radarschirm, der Ihnen Teile der Umgebung zeigt. Drei Vehikel-Typen (Helikopter, Panzer und ASV) sind am besten dafür geeignet, nach der Flagge zu suchen und die gegnerischen Geschütztürme zu zerstören. Wenn Sie die Flagge erst einmal entdeckt haben, gilt es, mit dem Jeep die Flagge zurück zu Ihrem Bunker zu transportieren. Da der Jeep keine Panzerung hat, muß der Spieler schon vorher eine Passage schaffen, die frei von feindlichen Einheiten und Verteidigungsanlagen ist. Wenn Ihr Jeep auf dem Weg zurück zerstört wird, bleibt die gestohlene Flagge an dieser Stelle liegen.

Im „Play Selection Screen" können Sie zwei verschiedene Spielarten anwählen:
- Training - Im Trainings-Mode können Sie sich alleine mit der Bedienung der Waffen und den grundlegenden Kampftechniken vertraut machen. Sie spielen die braune Einheit.
- Tournament - Hier können Sie gegen einen zweiten Spieler antreten.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
[F2]	Ein neues Spiel beginnen
[F3]	Pause
[F4]	Vollbild-Modus
[F6]	Momentanes Spiel neu starten
[ESC]	Return Fire beenden
[ALT] + 1	Hohe Grafikauflösung (640 x 480)
[ALT] + 2	Niedrige Grafikauflösung (320 x 200)

Spieler 1 . . . . Spieler 2 (numerisches Tastenfeld)

Spieler 1	Spieler 2	
Im Bunker		
W,S,A,D	B,S,4,6	Fahrzeuge auswählen
H	-	Fahrzeug aktivieren
J	+	Karte aktivieren
Auf dem Schlachtfeld		
H	-	Feuer (Am Boden)
J	+	Feuer (Luftangriff)
K	Eingabe	Waffen durchschalten, Mine legen oder Geschütz zentrieren



W ....8 .... Vorwärts
S ....5 .... Rückwärts
A ....4 .... Nach links drehen
D ....6 .... Nach rechts drehen
Q ....7 ... Geschützturm (Panzer) nach links drehen oder mit Heli nach links gleiten
E ....9 .. Geschützturm (Panzer) nach rechts drehen oder mit Heli nach rechts gleiten
[STRG+SHIFT] .. [EINFG+ENTF] .... Aktives Fahrzeug zerstören

Zum Bunker zurückkehren
Fliegen oder fahren Sie über den Bunker und drücken Sie eine Feuertaste.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

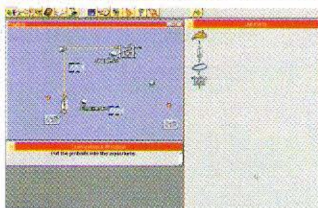
Starball



Ein Flipper der gänzlich anderen Art stammt von Volume 11 Software: Statt der üblichen Rampen und Ballfallen wurden bei Starball u. a. Elemente aus dem Arcade Action-Bereich eingebaut. Die Kugel fungiert gleichzeitig als Geschütz, mit dem z. B. umherschwirrende Raumschiffe eliminiert werden können. Die detailversessene Grafik ist im Fantasy-/Science Fiction-Stil gehalten. Den Ball schießen Sie mit der Eingabetaste ins Spiel. Die linke und rechte Shift-Taste wird für die Bedienung der linken und rechten Flipper benutzt. Weitere benutzte Tasten sind [STRG] für das Anrempeln des Tisches und [ESC] für das Beenden des Spiels.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

The Incredible Machine 3



Der vergnügliche Mix aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel von Jeff Tunnell und seinem Dynamix-Team geht inzwischen in die dritte Runde. In Dutzenden von Levels müssen Sie mit Hilfe der verrücktesten Gegenstände (z. B. Bowlingkugeln, Ventilatoren) immer komplexer werdende physikalische Aufgaben lösen. Die Demo macht Sie mit dem irrwitzigen Konzept dieses Spiels vertraut. Ihre Aufgabe in TIM3 ist es, eine halbfertige Maschine durch das Einfügen fehlender Komponenten (Seile, Zahnräder usw.) zum Laufen zu bringen. In jedem Level wird Ihnen eine Aufgabe gestellt, die von der fertigen Apparatur erfüllt werden muß. Mit der Maus ziehen Sie die Teile von der rechten Bildschirmhälfte in das Maschinen-Fenster links. Dort können die plazierten Teile dann noch gedreht und verschoben werden. Über den Button mit dem grünen Flaggensymbol können Sie die Maschine jederzeit einem Testlauf unterziehen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1 bzw. Windows 95

Virtua Fighter PC



Exklusiv auf der Cover-CD-ROM der PC Games präsentieren wir Ihnen diesmal die voll spielbare Demo-Version des Edel-Beat 'em Ups Virtua Fighter Remix. Die Umsetzung eines der heißesten SEGA-Videospiele aller Zeiten bietet alles, was diesen Titel zu einem Chartbreaker im Konsolenbereich gemacht hat: sensationelle Special Moves, hochauflösende Kämpfer und fetzigen Audio-Sound.

Tastaturbelegung
Taste .... Aktion
[F3] .... Pause
[F5] .... Keyboard-Belegung
[F6] .... Konfigurations-Menü
[F7] .... Helligkeits-Menü
[F8] .... Software-Reboot-Menü

Spieler 1 .... Spieler 2
W .... Cursor-hoch .... Springen
S .... Cursor-runter .... Ducken
A .... Cursor-links .... Vor/Zurück
D .... Cursor-rechts .... Zurück/Vor
V .... [Entf] .... Deckung
G .... [Ende] .... Faustschlag
H .... [Bild-runter] .... Tritt
T .... [Einfg] .... Spezialschlag #1
Y .... [Pos 1] .... Spezialschlag #2
U .... [Bild-hoch] .... Spezialschlag #3

Special Moves
Die folgenden Spezialtechniken empfehlen wir nur Spielern, die mit den obenstehenden Grundtechniken bereits vertraut sind.

Abkürzung	Bedeutung
vor	Bewegung: Richtung Gegner
zurück	Bewegung: vom Gegner entfernen
oben	Joypad bzw. Tastatur: nach oben
unten	Joypad bzw. Tastatur: nach unten
Deckung	In Abwehrhaltung gehen
Schlag	Faustschlag ausführen
Tritt	Fußtritt ausführen
Angriff	Fußtritt oder Faustschlag
+	zwei Aktionen gleichzeitig (Schlag+vor)
/	diagonale Bewegung (vor+oben = Sprung)
,	Angriffe nacheinander ausführen
(Deckung)	Special Move auch aus Deckung heraus
(stehend)	Angriff trifft nur stehenden Gegner
(knieend)	Angriff trifft nur knienden Gegner

Pai

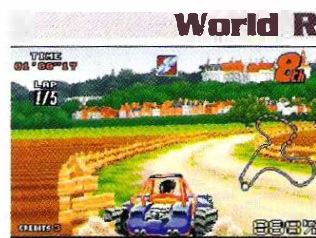
Special Move	Bewegungsablauf (Joypad bzw. Tastatur)
Punch on the ground	unten/vor+Schlag
Repeated ground punches	unten/vor+Schlag, unten/vor+Schlag (usw.)
Crescent Kick	Deckung+Tritt
Sweep (stehend)	unten, Deckung+Tritt
Heel Kick	unten, Tritt
Backflip (Deckung)	zurück/oben (schnell ausführen)
Kickflip (Deckung)	zurück/oben+Tritt (schnell ausführen)
Wrist Twist (stehend)	Deckung+Schlag
Pushover (stehend)	zurück, vor+Schlag
Falling DDT (stehend)	vor, zurück+Schlag
Reaping Throw	vor, vor+Schlag+Tritt
Grab Attack	zurück+Schlag

Jacky

Special Move	Bewegungsablauf (Joypad bzw. Tastatur)
Elbow (kniend)	vor+Schlag
Backfist	zurück, Schlag
Double Backfist	zurück, Schlag, Schlag
Crescent Backfist	zurück, Schlag, Tritt
Sweep Backfist (stehend)	zurück, Schlag, unten, Kick
Low Backfist	unten/zurück+Schlag
Knee	vor+Tritt
Crescent Kick	Deckung+Tritt
Roundhouse	Tritt, Tritt
Punt Kick (Deckung)	vor, vor+Tritt
Snap Kick (Deckung)	unten+Tritt
Slide Kick (stehend)	unten, Deckung+Kick
Backflip (Deckung)	zurück/oben (schnell ausführen)
Kickflip (Deckung)	zurück/oben+Kick (schnell ausführen)
Brainbuster (stehend)	Schlag+Deckung
Jumping Clothesline	vor, vor+Schlag
Backside Clothesline	Schlag+Deckung (von hinten)

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 8 MB RAM, Windows 95. Pentium 100 und 16 MB RAM DRINGEND empfohlen!

World Rally Fever



Endlich wieder ein zünftiges Rennspiel, bei dem man nicht bei jedem Crash Angst um die Vorderrad-Aufhängung haben muß: World Rally Fever ist eine spritzige Buggy-Wettfahrt rund um den Globus, die mit hinreißenden Animationen, farbenprächtiger Grafik und einer schnellen 3D-Engine aufwarten kann. Die Demo-Version enthält eine komplette Rally-Liga.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursor oben	Beschleunigen
Cursor unten	Bremsen
Cursor links/rechts	Lenken
Eingabetaste	Springen
Rechte [SHIFT]-Taste	Schießen

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM

COMMAND & CONTACT

Wie wir in der letzten Ausgabe angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Tricks-Teil auszufüllen und an den



Computec Verlag
Kennwort „Command & Contact"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

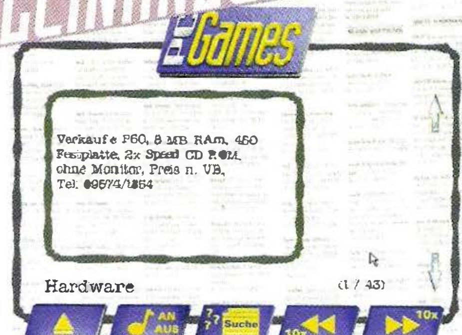
zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

Bedienungshinweise



Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911" ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nahe beieinanderstehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0" an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie noch nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091". Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.

ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN



Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich von Anfang bis Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er-Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit demselben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.

LESER-EINSENDUNGEN (Teil 3)



Im Verzeichnis „LESER" der Cover CD-ROM finden Sie auch diesmal wieder zahlreiche selbstgeschriebene Programme, die von PC Games-Lesern in Heimarbeit erstellt wurden. In den unten angegebenen Verzeichnissen finden Sie alle benötigten Programmfiles. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Unterverzeichnis	Autor	Typ	Titel	Bemerkung
7-1	Benjamin Kersten, 45136 Essen	Level	WarCraft 2	
7-2	Stefan Buschmann, 26386 Wilhelmshaven	Spiel	Pac I	Nett gemachte Pacman-Variante mit besonders großem Spielfeld
7-3	Stefan Langebner, A-6342 Niederndorf	Level	WarCraft 2	
7-4	Stefan Majchrzak, 14059 Berlin	Level	WarCraft 2	
7-5	Christian Zehdczek, 60320 Frankfurt	Level	WarCraft 2	
7-6	Scott Schneider, 50765 Köln	Level	WarCraft 2	
7-7	Thomas Werth, 59425 Unna	Level	Loderunner	
7-8	M. Kämmerer, 99706 Sondershausen	Level	WarCraft 2	
7-9	Markus Hagedorn, 46562 Voerde	Spiel	Atomic	Variante von „Asteroids". Muß auf die Festplatte kopiert werden.
7-10	Timo Keilou, 31535 Neustadt	Level	C&C	
7-11	Cristian Schmidt, 70567 Stuttgart	Level	WarCraft 2	
7-12	André Buchholtz, 14055 Berlin	Level	WarCraft 2	
7-13	David Wenzel, 65366 Geisenheim	Spiel	Memory	Memory für Windows
7-14	Attila Bischof, 18107 Rosteck	Cheat	Civchanger	Cheatprogramm, mit dem verschiedene Veränderungen an „Civilization" vorgenommen werden können.
7-15	Nikolaus Gebhardt, A-9504 Villach	Spiel	Pixelfight	Einfache Variante von „Pong" mit Zwei-Spieler-Modus
7-16	Michael Haar, 29643 Neuenkirchen	Spiel	Swopper	Toll gemachte Solitaire-Variante
7-17	Holger Lorenzen, 38444 Wolfsburg	Cheat	K-Cheat	Cheatsammlung für PS, Saturn, 3DO, Jaguar und Neo Geo.
7-18	Sebastian Ball, 35389 Giessen	Spiel	Big Brain	Mastermind
7-19	Dennis Herbich, 42289 Wuppertal	Cheat	Hommedit	Cheatprogramm für „Heroes of Might and Magic"
7-20	Stefan Schneider, 90451 Nürnberg	Spiel	Leffink/Race	„Leffink" ist eine Kniffel-Umsetzung, „Race" ein Rennspiel ähnlich „Tron".
7-21	Steffen Raschdorf, 37574 Einbeck	Spiel	Mini-Memo	Nett gemachtes Memory gegen den Computer
7-22	Marcel Gleis, 48599 Gronau-Epe	Spiel	VGA-Puzzle	Verschiebepuzzle

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so ziehen Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intros und Rendersequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.
Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

Top Gun: Fire at Will V 1.1

Wenn Sie die englische Version der Action-Flugsimulation von MicroProse besitzen, können Sie mit diesem Patch auf die Version 1.1 updoten. Die Vorteile: Keine unerklärlichen System-Abstürze mehr, einwandfreie Kompatibilität mit bestimmten Grafikkarten, zusätzliche Stabilität im Multiplayer-Modus (speziell Netzwerk) und vieles mehr.

Terra Nova, Version 1.09

Ließ man den Zufallsgenerator für die Erzeugung von Szenarien bislang viermal hintereinander laufen, quittierte dies das Programm mit einem Absturz. Dieser Patch bereinigt den Bug.

Teamchef Update

Einer der ästhetischsten Fußballmanager der letzten Jahre wurde von mfn in Gütersloh für MicroProse entwickelt. Das Update informiert Sie über häufige Fehlerquellen und gibt Tips für die schnelle, wirkungsvolle Abhilfe. Des weiteren beseitigt das Update einige der hartnäckigsten Bugs der ausgelieferten Fassung.

Civilization 2 Update der deutschen Texte

Wie Sie als Käufer der deutschen Version von Civilization 2 sicherlich festgestellt haben, enthält diese Fassung Unmengen von orthographischen und grammatikalischen Fehlern, denen man z. T. eine gewisse unfreiwillige Komik nicht absprechen kann. Die kapitalsten Schnitzer wurden inzwischen ausgemerzt. Auch fälschlicherweise verwendete Begriffe, die im Deutschen eine gänzlich andere Bedeutung haben, sind dabei berücksichtigt worden.

Dark Seed 2 Update

Die deutsche Version des Schauermärchen-Adventures von Infogrames wird zwar noch eine Weile auf sich warten lassen, doch die Spieler der englischen Fassung sind für dieses Update sicherlich dankbar. Es behebt Bugs im Zusammenhang mit dem Optionsmenü und dem Speichern von Spielständen. Außerdem wird eine Reihe von Sound-Problemen beseitigt.

Civilization 2, Version 1.10

Der Patch umfaßt sämtliche bisherigen Bugfixes. Korrigiert werden unter anderem fehlerhafte Angaben des militärischen Beraters, Absurditäten bei Luftangriffen und das Verhalten so mancher orientierungsloser Siedler. Außerdem können Sie nun mindestens einmal pro Runde diplomatische Beziehungen mit rivalisierenden Herrschern aufnehmen.

Jagged Alliance Version 1.13

Dieses umfangreiche Bugfix berichtigt eine beachtliche Zahl größerer und kleinerer Mängel des beliebten Strategiespiels von Sir-Tech. Eine neuartige QuickSave-Option erlaubt das Speichern selbst dann, wenn sich Feinde in Reichweite befinden. Außerdem neu: Ab sofort ist es möglich, an eigenen Leuten vorbeizuschießen, falls diese am Boden liegen, knien oder kriechen.

WarCraft 2 Version 1.12p

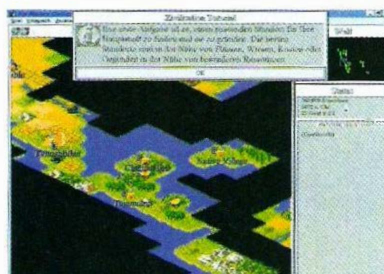
Falls Sie die englische Version von Blizzards preisgekröntem Echtzeit-Strategiespiel WarCraft 2 Ihr eigen nennen, können Sie diesen Patch einsetzen. Der Exorzismus-Zauberspruch wurde überarbeitet, und im Multiplayer-Modus werden die Team-Farben nun zufällig gewechselt. Des weiteren sind einige systemspezifische Bugfixes und die unregistrierte Shareware-Version von KALI enthalten.

Pole Position Bugfix

Alle bekannten Fehler in Ascans Management-Simulation rund um das In-Thema Formel 1 wurden bei diesem Bugfix berücksichtigt. Die Programmierer des Gütersloher Herstellers haben rasch auf die Hinweise der Kunden reagiert und bieten den Pole Position-Fans mit diesem Patch wirksame Hilfe für die dringlichsten Probleme an.

SPECIALS

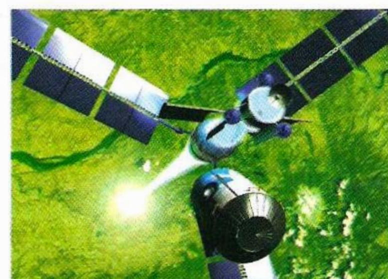
Civilization 2-Szenario: The Age of Discovery



Noch „Alexander der Große" veröffentlichen PC Games und MicroProse jetzt das zweite Monats-Szenario zu Civ2. „The Age of Discovery" wurde, wie jeden Monat, von den Programmierern des Spiels selbst entworfen. Das Szenario installieren Sie am besten über das PC Games-Menü im Menüpunkt ZUBEHÖR/SPECIAL. Das PK-ZIP-Archiv, das auf Ihre Festplatte kopiert wird, entpacken Sie einfach in Ihr Civilization 2-Verzeichnis und wählen nach dem Spielstart die Option „INSZENIERUNG LADEN". Nachdem Sie eine Nationalität und einen Schwierigkeitsgrad gewählt haben, kann es losgehen.

C&C Plus! Motive für Windows 95 - Version 1.2

Um die Möglichkeiten des Original-Westwood C&C-Theme-Packs voll ausnutzen zu können, benötigen Sie Windows 95 und Microsoft Plus!. Wenn Sie Plus! nicht besitzen, können Sie die Mauszeiger, Hintergründe und Audio-Dateien per Hand (über die Systemsteuerung) auswählen. Sie finden in der beigefügten .ZIP-Datei drei verschiedene Motive. GDI, NOD und EVA. Zu jedem Motiv gibt es zugehörige Audio-Dateien und Symbole. Außerdem hat Westwood noch einige Audio-Dateien und Symbole extra dazu gepackt, so daß Sie das Motiv noch Ihrem Geschmack konfigurieren können, wenn Ihnen die Vorauswahl nicht gefällt. Bitte beachten Sie, daß sich diese Motive nur in HiColor (16 Bit) oder TrueColor (32 Bit) richtig einbinden lassen. Die Symbole liegen in den Größen 48x48 und 32x32 Pixel vor, so daß Sie, wenn Sie den „Große Symbole verwenden"-Modus wählen, die Symbole noch detaillierter betrachten können. Die meisten Symbole gibt es in zwei Versionen (z. B. C&C Airstrip und C&C Airstrip II). Die erste Version enthält das gesamte Objekt, während die zweite Version einen Ausschnitt bei gleichem Maßstab zeigt. Die zweite Version eignet sich besser für hohe Auflösungen.



So benutzen Sie das C&C-Theme-Pack:

Entpacken Sie die Datei THEMES12.ZIP in Ihr „Plus!\Themes\" Verzeichnis. Dieses Verzeichnis ist normalerweise ein Unterverzeichnis von „C:\Programme", kann aber während der Installation von Plus! geändert werden. Wenn Sie das Verzeichnis nicht geändert haben, finden Sie es unter „C:\Programme\Plus!\Themes". Wenn Sie die Datei ausgepackt haben, klicken Sie die „Desktop-Motive" in der Systemsteuerung an. In der Motiv-Auswahl sollten jetzt drei neue Einträge erscheinen: C&C GDI, C&C NOD und C&C EVA. Wenn sie die C&C Motive nicht mit den anderen Motiven speichern wollen, können Sie ein C&C-Theme-Verzeichnis als Unterverzeichnis von C:\Programme\Plus!\Themes erstellen (z. B. C:\Programme\Plus!\Themes\C&CTheme), um die C&C-Motive dort zu speichern.

Viel Spaß!

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	2	Command & Conquer	Virgin	7
2	1	Wing Commander 4	Origin	2
3	-	Megapak 5	Koch Media	1
4	-	Civilization 2	MicroProse	1
5	3	WarCraft 2	Blizzard Entertainment	5
6	5	Hugo 3	ITE	7
7	-	Die Fugger 2	Sunflowers	1
8	-	Rayman	Ubi Soft	1
9	14	Bleifuß	Virgin	5
10	8	NBA Live 96	Electronic Arts	2
11	12	The Need for Speed	Electronic Arts	6
12	16	Indy Car 2	Papyrus/Virgin	3
13	-	Descent 2	Interplay	1
14	-	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts	1
15	-	Rebel Assault Limited Edit.	LucasArts	1
16	17	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	2
17	-	Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	1
18	19	Police Quest SWAT	Sierra	4
19	-	Star Trek-DSN: Harbinger	Viacom New Media	1
20	7	Gabriel Knight 2	Sierra	2

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	-	Die Siedler 2	Blue Byte	1
2	2	Civilization 2	MicroProse	2
3	-	Conquest of the New World	Interplay	1
4	1	C & C: Ausnahmezustand	Virgin	3
5	4	Command & Conquer	Virgin	7
6	-	Fantasy General	SSI	1
7	-	Scenariomania	Bigtower	1
8	6	WarCraft 2	Blizzard	6
9	7	Die Fugger 2	Sunflowers	2
10	9	Fade to Black	Electronic Arts	3

Joysoft Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	5	Worms	Ocean	6
2	1	AOTD: Mission Disk	Sierra	3
3	7	Dungeon Master 2: Campaign	Interplay	2
4	-	Pizza Connection	Software 2000	1
5	8	Dungeon Master 2: Designer	Interplay	2
6	2	F1 Pole Position	Ascon	4
7	-	Skat As	-	1
8	6	Das Dschungelbuch	Virgin	7
9	4	B. Manager Hattrick	Software 2000	2
10	10	Hattrick	Ikarion	2

RANKING

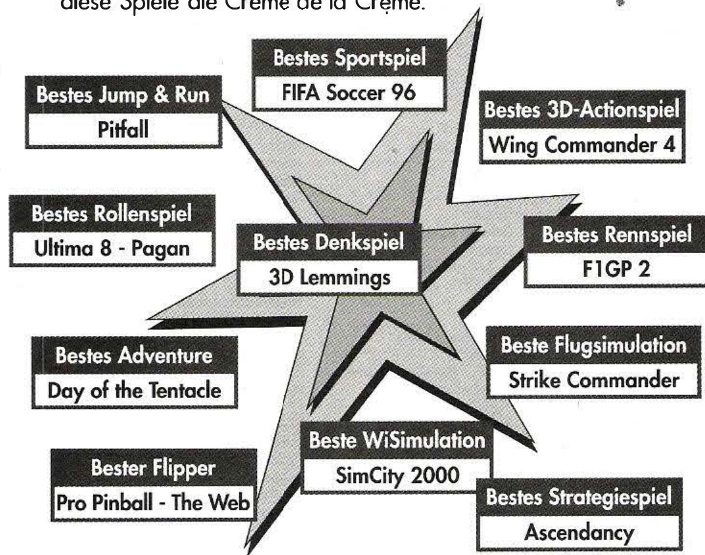
Die besten Spiele im Überblick

Seit kurzem präsentieren wir Ihnen auf dieser Seite die 50 besten PC-Spiele - übersichtlich aufgeführt in einer nach Wertung sortierten Liste inklusive Genre und Hersteller. Als Zusatz-Service nennen wir auch die jeweilige Ausgabe, wo Sie den dazugehörigen Testbericht finden. Wie Sie dabei sicherlich feststellen, haben wir eine Reihe von älteren Titeln herabgewertet, damit die Relation zu den Ratings der Neuerscheinungen stimmt. Im Gegensatz zur vergangenen Ausgabe (Zork: Nemesis, Die Siedler 2) gelang es diesmal keinem unserer Testkandidaten, in die „Hall of Fame" aufzusteigen.

Titel	Wertung	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller
FIFA Soccer 95	94%	Sportspiel	Jan 96	Electronic Arts
NBA Live 95	93%	Sportspiel	Mai 95	Electronic Arts
SimCity 2000	93%	WiSimulation	Mrz 94	Maxis
Wing Commander 4	93%	3D-Action	Apr 96	Origin
Ascendancy	92%	Strategiespiel	Okt 95	Logic Factory
Formula One Grand Prix 2	92%	Rennspiel	Apr 96	MicroProse
Magic Carpet 2	92%	3D-Action	Nov 95	Bullfrog
Terra Nova	92%	3D-Action	Mai96	Electronic Arts
Bundesliga Man. Hattrick	91%	WiSimulation	Aug 94	Software 2000
CivNET	91%	Strategiespiel	Sep 95	MicroProse
Colonization	91%	Strategiespiel	Nov 94	MicroProse
Die Siedler 2	91%	Strategiespiel	Jun 96	Blue Byte
Hattrick	91%	WiSimulation	Jul 95	Ikarion
Strike Commander	91%	Flugsimulation	Aug 93	Origin
Ultima 8 - Pagan	91%	Rollenspiel	Mai 94	Origin
Battle Isle 3	90%	Strategiespiel	Okt95	Blue Byte
Civilization 2	90%	Strategiespiel	Mai 96	MicroProse
Command & Conquer	90%	Strategiespiel	Sep 95	Westwood
Day of the Tentacle	90%	Adventure	Jul 93	LucasArts
Descent	90%	3D-Action	Mrz 95	Interplay
Duke Nukem 3D	90%	3D-Action	Apr 96	Apogee
Indiana Jones 4	90%	Adventure	Okt 92	LucasArts
Jagged Alliance	90%	Strategiespiel	Jul 95	Sir-Tech
Pitfall	90%	Jump&Run	Nov 95	Activision
Pro Pinball - The Web	90%	Flipper	Jan 96	Empire
System Shock	90%	3D-Action	Nov 94	Looking Glass
The Riddle of Master Lu	90%	Adventure	Dez 95	Sanctuary Woods
Ultima Underworld 2	90%	Rollenspiel	Okt 93	Origin
WarCraft 2	90%	Strategiespiel	Feb96	Blizzard Entertainment
Wing Commander 3	90%	3D-Action	Feb 95	Origin
Crusader: No Remorse	89%	Action-Adventure	Dez 95	Origin
Indy Car Racing	89%	Rennsimulation	Nov 93	Papyrus
NHL Hockey 96	89%	Sportspiel	Dez 95	Electronic Arts
Simon the Sorcerer 2	89%	Adventure	Sep 95	Adventure Soft
The Dig	89%	Adventure	Jan 96	LucasArts
Virtual Pool	89%	Sportspiel	Jul 95	Interplay
Zork: Nemesis	89%	Adventure	Jun 96	Activision
Bleifuß	88%	Rennspiel	Jan 96	Virgin
Eurofighter 2000	88%	Flugsimulation	Jan 96	Digital Image Design
Mechwarrior 2	88%	3D-Action	Okt 95	Activision
Stonekeep	88%	Rollenspiel	Jan 96	Interplay
WWF Wrestlemania	88%	Sportspiel	Jan 96	Acclaim
3D Lemmings	87%	Denkspiel	Sep 95	Psygnosis
Aladdin	87%	Jump&Run	Nov 94	Virgin
Chewy - Escape from F5	87%	Adventure	Dez 95	Blue Byte
Discworld	87%	Adventure	Apr95	Psygnosis
FX Fighter	87%	Arcade-Action	Aug 95	Argonaut
Hardball 4	87%	Sportspiel	Apr95	Accolade
Hi-Octane	87%	3D-Action	Aug 95	Bullfrog

Die Referenzen

Für jedes Genre gibt es die sogenannten Referenzen, an denen die Neuerscheinungen gemessen werden. Neben den PC GAMES TOP 50 finden Sie auf diesen Seiten fortan für jedes Genre das absolute Topspiel. In Bezug auf technische Umsetzung (Grafik, Sound) und Spielspaß (Gameplay, Handling) repräsentieren diese Spiele die Creme de la Creme.



Bewertungskästen

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	General Midi
CD 497 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

Diese Auflösungen werden unterstützt.

Diese Betriebssysteme werden unterstützt.

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).

Die angegebene Mindestkonfiguration.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.

Diese Soundstandards werden unterstützt.

RANKING

Adventure	
Grafik	65%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	39%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

Neuerscheinungen bis Dezember 1996

Coming Soon

Seit der letzten Ausgabe präsentieren wir Ihnen in jedem Monat die aktuelle Release-Liste mit den Neuerscheinungen aller maßgeblichen Hersteller (Stand: Mitte Mai). So können Sie auf einen Blick feststellen, wann mit welchem Hit-Seeker zu rechnen ist. Erfahrungsgemäß sind solche Termine mit Vorsicht zu genießen; es kann bei einigen Titeln zu zeitlichen Verzögerungen kommen.

Titel	Hersteller	Genre	Release
Actua Golf	Gremlin Interactive	Sportspiel	Oktober 96
AD & D: Blood & Magic	Acclaim	Rollenspiel	August 96
AD&D: Descent to Undermountain	Acclaim / Interplay	Action	September 96
AD & D: Dragon Dice	Acclaim / Interplay	Strategie	November 96
Addams Family Pinball	Virgin / Williams	Flipper	Juni 96
Afterlife	LucasArts	Strategie/WiSim	Juli 96
AH-64 D Longbow	Origin / EA	Action-Flugsimulation	Juni 96
Alien Incident	Gametek	Action	Juni 96
Alien Trilogy	Acclaim / Probe Entertainment	3D Action	August 96
Alphastorm	Sony Interactive	Strategie	September 96
Anarchy	Sierra		Oktober 96
Athanor	Sony Interactive	Action-Adventure	November 96
Baldies	Atari Games	Strategie	Juli 96
Baphomets Fluch	Virgin / Revolution Software	Adventure	September 96
Batman Forever Arcade	Acclaim	Jump & Run	Oktober 96
BattleRace	Ikarion	3D-Action	Juni 96
Battlecruiser 3000 AD	Gametek	Action	Juli 96
Bazooka Sue	Starbyte	Adventure	Juli 96
Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Oktober 96
Birthright	Sierra		November 96
Blade Runner	Virgin / Westwood Studios	Adventure	Januar 97
Blam! Machinehead	CORE Design	Action	Juni 96
Blood	3D Realms	3D-Action	Juni 96
Bloodlust	Philips Media	Arcade Action	Oktober 96
Blue Ice	Sony Interactive	Adventure	September 96
Bubble Bobble Trilogy	Acclaim	Geschicklichkeit	August 96
Bud Tucker in Double Trouble	Merit Studios	Adventure	Juni 96
Bundesliga Manager Win 95	Software 2000	Wirtschaftssimulation	September 96
Caesar 2 f. Windows 95	Sierra	Strategie	Oktober 96
CentreCourt	Telstar	Tennis-Simulation	Juli 96
Chaos Overlords (Win 95)	New World Computing	Strategie	Mai 96
Citizens (Backwater Affairs)	MicroProse	Strategie/WiSim	August 96
City Golf	Philips Media	Sportspiel	September 96
Civil War	Sierra	Strategie	Juli 96
Command & Conquer 2	Virgin / Westwood Studios	Strategie	Januar 97
C & C: Alarmstufe Rot	Virgin / Westwood Studios	Strategie	November 96
Conquest of the New World	Acclaim	Strategie	Mai 96
Creation	Bullfrog / EA	Simulation/Strategie	Oktober 96
Cyber Gladiators	Sierra	Strategie	November 96
Cyberia 2	Virgin / Xatrix	Action	Mai 96
Cyberstorm	Sierra	Strategie	August 96
Daggerfall: The Elder Scrolls 2	Virgin / Bethesda Softworks	Rollenspiel	August 96
Das Hexagon-Kartell	Ascon	Action/Simulation	Oktober 96
Deadlock	Warner Interactive / Accolade	Simulation	Juni 96
Deathgate (dt. Version)	Virgin / Legend	Adventure	Mai 96
Der Planer 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	Juni 96
Der Produzent	Games 4 Europe	Wirtschaftssimulation	Mai 96
Destruction Derby 2	Sony Interactive	Rennspiel	November 96
Diablo	Blizzard	Action-Rollenspiel	Juli 96
Die große Schlacht -Ardennen	empire	Strategie	Mai 96
Die große Schlacht - Shiloa	empire	Strategie	Juni 96
Die große Schlacht - Waterloo	empire	Strategie	Juni 96
Die große Schlacht - Gettysburg	empire	Strategie	Mai 96
Die Pandorra Direktive	Virgin / Access	Adventure	September 96
Die Siedler 2	Blue Byte	Wirtschaftssimulation	April 96
Discworld 2	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Down in the Dumps	Philips Media	Adventure	September 96
Dragonheart	Acclaim	Action	August 96
DSA 3: Schatten über Rivo	Attic	Rollenspiel	Juli 96
Dungeon Keeper	Bullfrog / EA	Action-Rollenspiel	Juni 96
Earthsiege 2 deutsch	Sierra	3D-Action	Juni 96
Echos	Sierra		Dezember 96
Ecstatica 2	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Elisabeth I.	Ascon	Wirtschaftssimulation	Juni 96
Euro 96	Gremlin Interactive	Sportspiel	Mai 96
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	August 96
F1 Manager 96	Software 2000	Wirtschaftssimulation	Mai 96
Fable	Telstar	Adventure	September 96
Fast Attack deutsch	Sierra		Mai 96
Fighter Duel 2	Philips Media	Flugsimulation	November 96
Flight Unlimited (Windows 95)	Looking Glass	Flugsimulation	Juni 96
Flip-Out	Atari Games	Denkspiel/Geschicklichkeit	Juli 96
Formula One Grand Prix 2	MicroProse	Simulation	Mai 96
Fragile Allegiance	Gremlin Interactive		Oktober 96
Frank Thomas Big Hurt Baseball	Acclaim	Sport	April 96
Front Page Sports: Baseball 96	Sierra	Sportspiel	Juli 96
Front Page Sports: Football 97	Sierra	Sportspiel	November 96
Gearheads	Philips Media	Strategie	Juni 96
Gender Wars	SCI	Action	Mai 96
Gene Machine	Virgin / Vic Tokai	Adventure	Juli 96
Gene Wars	Bullfrog / EA	Strategie	August 96
Gothic Machines	Ikarion	3D-Action	Juni 96
Greetings From Planet Earth	Adventure Soft	Adventure	September 96
Greg Norman Golf	Grolier	Sport	Juni 96
Hardline	Virgin / Cryo	Interactive Movie	Juli 96
Hardwar	Gremlin Interactive		Oktober 96
Hattrick Wins!	Ikarion	Wirtschaftssimulation	August 96
Heart of Darkness	Virgin / Amazing Studios	Jump & Run	November 96
Holmes 2 - Rose Tatoo	Electronic Arts	Adventure	August 96
Hunter Hunted	Sierra	Simulation	November 96
Indiana Jones Desktop Adv.	LucasArts	Denkspiel/Geschicklichkeit	Mai 96
IndyCar 2 f. Windows 95	Sierra	Simulation	September 96
International Aviation Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	Juni 96
International Moto X	Warner Interactive / Graftgold	Rennspiel	Juli 96
Into the Void	PlayMates Interactive	Strategie	Juni 96
Judge Dredd	Acclaim	Jump & Run	Juni 96
Kingdom O'Magic dt.	SCI	Adventure	Mai 96
King's Quest 8	Sierra	Adventure	Januar 97
Lands of Lore 2	Virgin / Westwood Studios	Rollenspiel	November 96
Leisure Suit Larry 7	Sierra	Adventure	November 96
Lighthouse	Sierra	Adventure	Juli 96

Titel	Hersteller	Genre	Release
Lords of the Realm 2	Sierra	Strategie	November 96
M. I. A.	Warner Interactive / Accolade	Flugsimulation	September 96
Mad TV 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	Juni 96
Magic the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	Juni 96
MTG: The Action Game	Acclaim	Action	Oktober 96
Master of Orion 2	MicroProse	Strategie	Juli 96
Maximum Roadrace	Gametek	Rennspiel	April 96
Metropolis	Sierra	Strategie	November 96
Monsterized!	Sunflowers	Adventure	Juni 96
Monstertruck Rally	Sony Interactive	Rennspiel	November 96
Mortimer	LucasArts	Action	Juli 96
Mummy	Acclaim	Interactive Movie	Juli 96
NASCAR Racing 2	Sierra	Simulation	September 96
NHL Powerplay Hockey	Virgin	Sportspiel	November 96
Normality Inc.	Gremlin Interactive	Adventure	Juni 96
Offensive	Ocean	Strategie	Juni 96
Olympic Games	U. S. Gold Sports	Sportspiel	Juli 96
Olympic Soccer	U. S. Gold Sports	Sportspiel	Juni 96
Onside Soccer	Telstar	Fußball-Simulation	Juni 96
Opposite Lock	Telstar	Rennspiel	September 96
Orion Burger	Sanctuary Woods	Adventure	September 96
Pax Imperia 2	Blizzard	Strategie	September 96
PBA Bowling	Virgin / Bethesda Softworks	Sportspiel	Mai 96
Pelko	Max Design	Adventure	Juni 96
Phantasmagoria 2	Sierra		Oktober 96
Pinball Construction Kit	21st Century	Flipper	August 96
Police Quest SWAT deutsch	Sierra	Simulation/Action	Juni 96
Pray for Death	Virgin / Light Shock	Action	Juni 96
Pro Pinball f. Windows 95	empire	Flipper	Mai 96
Project Paradise	Ikarion	3D-Action	Juli 96
Puppen, Perlen und Pistolen	Philips Media	Adventure	Juni 96
Purgatory	Ikarion	3D-Action	Juli 96
Puttys Squad	Acclaim	Jump & Run	August 96
QAD	Philips Media	Arcade Action	Oktober 96
Rally Fever	Ocean	Rennspiel	Juni 96
Rama	Sierra		November 96
Realms of the Haunting	Gremlin Interactive	3D-Action	September 96
Red Baron 2	Sierra		Dezember 96
Resident Evil	Virgin / Capcom	3D Action/Rollenspiel	November 96
Return Fire	Warner Interactive	Action/Strategie	Juni 96
Revolution X	Acclaim	Action	April 96
Ripper	Gametek	Adventure	Juni 96
S. T. O. R. M.	Electronic Arts	Action	Mai 96
Safecracker	Warner Interactive		September 96
Sand Warriors	Gremlin Interactive		Oktober 96
Schleichfahrt	Blue Byte	Action-Simulation	Juli 96
Scorched Planet	Virgin / Criterion	Action	September 96
Sector X	Gremlin Interactive	Strategie	Juni 96
Sensible World of Soccer	Warner Interactive	Sportspiel/WiSim	Mai 96
Shadoan	Acclaim	Strategie	Juni 96
Shannara (dt. Version)	Virgin / Legend	Adventure	Mai 96
Shattered Nations	Blizzard	Echtzeit-Strategiespiel	November 96
Shellshock	CORE Design	3D-Action	Juni 96
Shredded Metal (ehem. Metalhive)	Acclaim	3D-Action	April 96
Siege	Telstar	Strategie	November 96
Silent Hunter deutsch	Sierra	Action-Flugsimulation	Juni 96
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	März 97
Spacehulk f. Windows 95	Electronic Arts	Action/Strategie	Juni 96
Speed Rage	Telstar	Rennspiel	Juli 96
Spud (Windows 95)	Gametek		Juni 96
Spud 2 (Windows 95)	Gametek		August 96
Star Control 3	Warner Interactive / Accolade	Strategie	August 96
Star Trek Academy	Acclaim / Interplay	Adventure	Januar 97
Star Trek: Generations	MicroProse	Adventure	September 96
Star Trek: Return to Volcona	Acclaim / Interplay	Adventure	Januar 97
Starfighter 3000	Telstar	Action-Flugsimulation	Juni 96
Street Fighter: The Movie	Acclaim	Arcade Action	Oktober 96
Strike Commander 2	Origin / EA	Action-Flugsimulation	Januar 97
Strike Force	Sierra		Februar 97
Super Streetfighter 2	Virgin / Capcom	Arcade Action	Mai 96
Swagman	CORE Design	Adventure	Juli 96
Syndicate Wars	Bullfrog / EA	Action/Strategie	Juni 96
Synnergist	21st Century	Adventure	Juli 96
T-Mek	Warner Interactive	Action/Strategie	April 96
Tank Assault	Ikarion	3D-Action	Juli 96
Terratrax	Grolier	Adventure	Juni 96
The Fallen	Sony Interactive	Strategie	Oktober 96
The Rise & Rule of Anc. Emp. dt.	Sierra		Mai 96
Theme Hospital	Bullfrog / EA	Strategie/WiSim	September 96
Time Commando	Adeline / EA	Action	Juni 96
Tomb Raider	CORE Design	Action-Adventure	August 96
Toonstruck	Virgin	Interactive Movie	November 96
Toshinden	PlayMates Interactive	Arcade Action	Juni 96
Trophy Bass Fishing 2	Sierra	Angel-Simulation	September 96
Tunnel B 1	Ocean	3D-Action	Juni 96
UEFA Champ. League 1995/96	Philips Media	Sportspiel	Mai 96
UEFA Champ. League 1996/97	Philips Media	Sportspiel	September 96
Ultima 9	Origin / EA	Rollenspiel	Januar 97
Ultimate Mix	Games 4 Europe		August 96
Ultra Pinball 2	Sierra	Flipper	Oktober 96
Urban Runner deutsch	Sierra	Adventure	Juni 96
Viking Contest	Virgin / Random	Strategie	Juni 96
Virtual Snooker	Acclaim	Sport	Februar 96
WarCraft 2 Expansion Set	Blizzard	Strategie	Juni 96
Waterworld	Acclaim	Strategie	August 96
Woodruff 2	Sierra		Februar 97
X-Car	Virgin / Bethesda Softworks	Rennspiel	September 96
X-COM: The Apocalypse	MicroProse	Strategie/Action	September 96
Z	Warner Interactive/Bitmap Brothers	Strategie/Action	Juli 96
Zork Nemesis dt.	Activision	Adventure	Mai 96

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567,3006 (Oliver Menne)
100335,1252 (Thomas Borovskis)
100546,3040 (Harold Wagner)
100727,3425 (Petra Moueröder)

Rekla'mationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

PC Games Mailbox
Analog: (0911) 9 36 65 50
Digital: (0911) 9 36 65 55

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abobestellungen oder Fragen zum Abonnement. Nicht bei technischen Fragen oder Tips & Tricks.

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christion Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christion Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Herbert Aichinger, Hans Ippisch, Petra Moueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein

Freier Mitarbeiter:
Stefan Gnad

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titel PC Games:
Virtua Fighter PC ©
1996 SEGA Enterprises, Ltd. SEGA is a registered trademark of SEGA Enterprises, Ltd.

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schrout

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christion Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Abonnement:
PC Games mit Diskete kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0

Media-Beratung:
Thorsten Szameitat -19
Media-Beratung:
Wolfgang Menne -43
Disposition:
Tanja Kaiser -32
verantwortlich:
Thorsten Szameitat

Telefax: 09 11/64 27 86 0
Compuserve: 101647,2432
D-Netz: 01 71/62 13 14 6

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Duisburg
Fax: 0203/3051134
Telefon: 0203/3051 1-11

Verkauf:
Thomas Kammer -51
Oliver Diemers -54
Thomas Diel -52

Disposition:
Gregor Eicker -53

Anzeigenleiter: Thomas Kammer
verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szomeitat, Thomas Kammer

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen der Firmen 1&1 und DirectMedia bei.

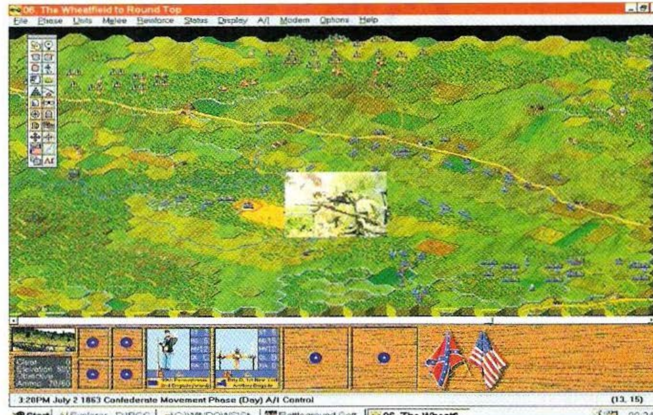

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage I. Quartal 1996 209.175 Exemplare

Inserentenverzeichnis 7/96

Wo sich Fuchs und Hase gute Nacht sagen und die Routes 15 und 30 aufeinandertreffen, da liegt Gettysburg. Früher die Armeen der Nord- und Südstaatler, heute Jahr für Jahr Millionen von Touristen - über mangelndes Interesse kann sich das süd-pennsylvanische Nest nicht beklagen.

Die große Schlacht um Gettysburg

Damn Yankees



Die ca. 250 beeindruckenden Videosequenzen und Soundeffekte wurden bei einer der Gedenkveranstaltungen in Gettysburg aufgenommen.



Die 2D-Ansicht kommt mit zweckdienlichen Symbolen aus.



Nur beim Heranzoomen ist die Art des Terrains auf Anhieb ersichtlich.

Juli zum ersten, Juli zum zweiten, Juli zum dritten - ganze drei Tage hat die heiße Phase im Kampf um die Stadt Gettysburg vor 133 Jahren gedauert. Für die in 20 überschaubare Häppchen unterteilte Schlacht unter Windows werden Sie vermutlich etwas länger brauchen. Das berühmteste Blutbad des amerikanischen Bürgerkriegs ist Thema der zweiten Episode im „Battleground"-Zyklus von empire (als nächstes ist Waterloo fällig), wobei Sie die Verantwortung für die Armee der Rebellen bzw. Konföderation übernehmen. Via Drag & Drop werden die in Formationen auftretenden Regimente über die Hexagon-Felder gelotst; Brücken, Schützengräben, Straßen, Flüsse uvm. bestimmen das Tempo, mit dem Artillerie, Kavallerie, Infanterie und Versorgungs-Einheiten vorankommen. Vier Phasen, darunter Angriff und Verteidigung, komplettieren eine Runde.

Noch 'ne Runde, Männer!

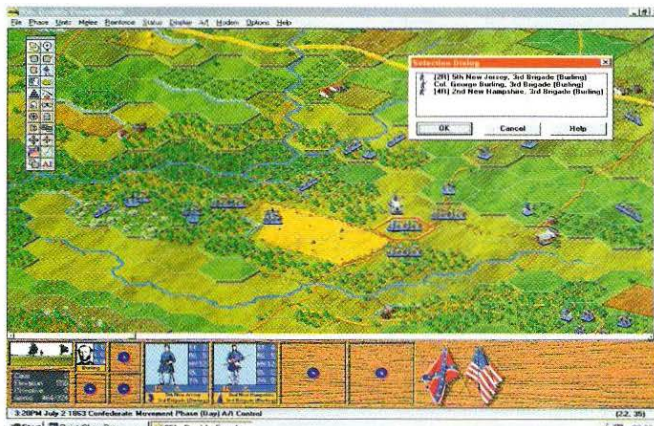
Alles eine Frage der Gewöhnung: Das Interface wirkt anfangs abschreckend kompliziert; hat man sich den Bildschirm aber erst einmal nach eigenen Vorstellungen gemütlich eingerichtet, verbleiben nur wenige Icons und Menüpunkte, auf die man ständig zurückgreift. Neulinge können dem Computer ohnehin einen Teil der „Arbeit" übernehmen lassen; wenn Sie die Voll- oder Halb-Automatik nutzen, übertragen Sie das Kommando weitgehend Ihren Anführern. Die aus der Folge „Ardennes" bekannte Battleview-Engine zeigt die Front aus zwei Zoom-Stufen wahlweise im 2D- oder 3D-Modus; letzterer hebt sich von verwandten Titeln durch eine handgemalte Landschafts-Grafik ab. Das wissen aber vermutlich nur diejenigen zu würdigen, die Animationen in einem PC-Spiel kategorisch ablehnen. Panzer General-Routiniers finden den schlichten Brettspiel-Touch der Grafik halbwegs faszinierend.

Petra Maueröder

Statement



Nur weil man sich zu den Hardcore-Strategen zählt, gefällt einem nicht automatisch Die große Schlacht um Gettysburg. Wer zur taktischen Glückseligkeit ein relativ starres, streng nach Runden und Phasen aufgesplittetes Korsett namens „Spiel" braucht, ist hier gut aufgehoben. Ansonsten empfiehlt sich noch ein bißchen Geduld bis zum Erscheinen des ähnlichen The Civil War von Sierra.



Die Karten gibt es auf Wunsch auch in einer „Unplugged"-Version: Per Mausklick kann das Szenario ausgedruckt werden.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 228 MB	Audio

REQUIRED
386 DX-40, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM,

RECOMMENDED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Zwei Spieler via Modem

RANKING

Strategiespiel

Grafik	65%
Sound	60%
Handling	70%
Spielspaß	64%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	empire
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Virtual Corporation

Weltweit vernetzt

Der Computer könnte es möglich machen: Arbeit, Freizeit und Konversation in digitaler Form, die eigenen vier Wände nur noch via Datenautobahnen verlassen. Mit Virtual Cooperation gibt Microforum erste Einblicke in eine mögliche Zukunft, die ansatzweise schon begonnen hat.

Irgendwann im 21. Jahrhundert, 7 Uhr morgens. Der Arbeitstag beginnt. Keine Dusche, kein Kaffee, keine Rush-hour, lediglich das serielle Schnittstellenkabel unter den Haaransatz geschoben, ein geschniegeltes Personen-Programm hochgefahren, und schon steht man mitten im Leben. Da ein solcher Alltag womöglich nicht mehr in allzuweiter Ferne liegt, kann man mit Virtual Corporation bereits erste Gehversuche machen. Zur Handlung: Der rasende technologische Fortschritt geht auch an unserem heutigen Internet nicht vorbei. Immer leistungsfähigere Server schließen sich zu einer virtuellen Welt zusammen, in der man sich frei bewegen und kommunizieren kann - genannt: „Das Netz". Der Spieler beginnt in diesem Cyberspace als kleiner Angestellter eines virtuellen Konzerns namens Pogodyne. Sein Ziel ist es, die interne Karriereleiter bis zum Firmenpräsidenten hinaufzuklettern. Um dies zu erreichen, muß das Vertrauen der Vorgesetzten durch Überstunden und Sonderaufträge erschleimt, müssen Kontakte geknüpft und Verabredungen eingefädelt werden. Wer durch den anfallenden Streß schließlich reif für die Insel geworden ist, dem steht natürlich auch der virtuelle Urlaub ins Haus (Total Recall läßt grüßen), vorausgesetzt er sprengt nicht den finanziellen Rahmen. Liquidität ist in der Matrix extrem lebenswichtig. Wer seinen zweifellos kostspieligen Aufenthalt im Netz nicht mehr bezahlen kann, wird kompromißlos „runtergefahren".



Das Bewerbungsgespräch kann auch über respektable Spracheingabe per Mikrofon erfolgen.



Hilfreiche Kontakte mittels „Vidphone" zu knüpfen, ist auf dem Weg nach oben ein absolutes Muß.



Ein virtuelles Motorradduell dient dem Spieler zur notwendigen Streßbewältigung. Natürlich läuft alles voll online und selbstverständlich über Internet.

Hallo? - Test! - Test!

Nach Command: Aces of the Deep ist Virtual Corporation ein weiteres Produkt mit optionaler Sprachsteuerung. Das benötigte Mikrofon liefert Microforum gleich mit, so daß der Verständigung im Netz nichts im Wege steht. Erteilt man seine Anweisungen nicht gerade mit einem Stück Schnitzel im Mund, so muckt die Spracherkennung sogar erstaunlich selten auf. Leider erweist sich der Dialog mit Maus und Tastatur als wesentlich effizienter, was das Spracheingabe-Feature lediglich zu einer interessanten Spielerei verkommen läßt. Dennoch wird in Bezug auf Interaktivität eine weitere Stufe erklommen. Vielleicht ein zukunftsweisender Schritt, der die Programmierer kommender Spiele beeinflußt.

Harald Wagner ■

Statement



Man sollte sich von der angepriesenen Sprachsteuerung nicht zu sehr blenden lassen. Zwar birgt das Spiel auch sonst einige nette Ideen in sich, doch durch die viel zu schnell schwindenden Geld- und Energieressourcen findet der virtuelle Trip meist ein rasches Ende. Da keine permanente Speicheroption vorhanden ist, wird Virtual Corporotion gerade wegen seiner Spracherkennung zu einer zeitraubenden Fleißarbeit.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 12 MB	General Midi
CD 160 MB	Audio

REQUIRED
486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie/WiSim

Grafik	65%
Sound	65%
Handling	50%
Spielspaß	53%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Microforum
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Das Münchner „Dream-Team" träumt weiter von Meister-Ehren und der Champions League, in Dortmund freut man sich jetzt schon auf die Revanche gegen Ajax & Co. Hat die Simulation von Philips Media ein ähnlich hohes Niveau wie die Partien der europäischen Fußball-Elite?

UEFA Champions League 95/96

Gipfeltreffen



Ottmar - find' ich gut: Als Trainer obliegt Ihnen das Aufstellen der Mannschaft und die Bestimmung von Elfmeter-Schützen.



Zusätzliche Spieler entstehen kinderleicht im mitgelieferten Editor.



Alle 16 Teilnehmer der Champions League sind mit von der Partie.

Glückwunsch an die Bayern für den „Cup der Verlierer" (landläufig UEFA-Cup genannt). Die Eintrittskarte für die millionenschwere, prestige-dienliche Champions League sind jedoch nicht die Ränge 2 bis 5, sondern die nationale Meisterschale. Folgerichtig besteht die Database des Lizenz-Knallers von Philips Media aus den Mannen von BVB-Stolperstein Ajax Amsterdam, Juventus Turin, Grasshoppers Zürich usw. Wenn Sie Ihren Lieblings-Verein gewählt haben, wird auf dem „Tacti-Grid 2" die Spielstrategie beschlossen: Via Drag & Drop wechseln Spieler Feld-Positionen und Aufgabengebiet - Matthias Sammer darf theoretisch auch zwischen den Pfosten stehen. Die Version 1.0 von „Tacti-Grid" kennen Sie vielleicht von Manchester United, auf dessen Engine UEFA Champions League 95/96 basiert.

Kick & Rush

Das Spiel selbst stellt einen extravaganten Mix aus der visuellen Unaufdringlichkeit eines Sensible Soccer und der isometrischen Perspektive von FIFA Soccer dar - FIFA Soccer Jahrgang `94 wohlgemerkt. Der unveränderliche Kamera-Blickwinkel offenbart spärlich animierte Kicker, die mit zwei (in Zahlen: 2) Tasten gesteuert werden: Wechsel des aktivierten Spielers und Schießen/Passen. Weitere Features: Audio-Tracks im Klassik-Stil, angenehm bedienbarer Spieler-/Vereins-Editor, ausreichender Statistik-Service sowie ein Optionsmenü mit einstellbarer Spieldauer, Platzverhältnissen, Abseits-Regelung uvm. Huch, wie praktisch: Zwar verwendet das Programm noch die Daten der Saison 95/96, doch für die im September erscheinende Version „'96/97" kann zumindest der Vereinskader von Borussia Dortmund beibehalten werden.

Petra Maueröder ■

Statement



Britische Programmier-Teams können manchmal recht grausam zu ihren Kunden sein: Vor kurzem der Action-Part des sagenhaften Willi Lemke Fußballmanagers von ANCO, jetzt der wenig ersprießliche Konter aus dem Hause Krisalis. Anspruchsloses Gameplay und graphisch auf Kreisklassen-Niveau - nur vom Terminus „Champions League" Geblendete greifen versehentlich zu.



Unheimliche Begegnung der überflüssigen Art: Die Balltreter traben unmotiviert über einen VGA-Acker, genannt „Spielfeld".

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 33 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC

RANKING

Adventure

Grafik	55%
Sound	65%
Handling	65%
Spielspaß	44%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Philips Media
Preis	ca. DM 70,-
CD-Advantage	mangelhaft

Club & Country

Grobes Foul

Die Sommerpause wird für den echten Fußballfan schnell zur Qual. Pünktlich zum Ausklang der Saison wirft Prism Leisure Anfang Juni die deutsche Version einer Managersimulation auf den Markt, die sich durch ihre üble Machart wohl schleunigst ins Abseits begeben wird.



Reichlich Action, tolle SVGA-Grafik und echte Spielernamen sind das Geheimrezept eines guten Fußball-Managers. Club & Country hat nichts davon.



Über grellbunte Icons wird die taktische Marschroute festgelegt.



Grafik, die einem den Atem raubt - mit Farben wurde nicht gegeizt.

Der Fall Rehhagel hat wieder einmal bewiesen, daß „Fußballtrainer" ein sehr undankbarer und kurzlebiger Job sein kann. Viele haben hier schon graue Haare bekommen. Wer dennoch Ambitionen in dieser Branche hegt, der sollte sich zuerst an Club & Country versuchen, denn hat man diese Hürde gemeistert, kann es schlimmer nicht mehr kommen. Zu Beginn der Odyssee findet man sich als abgetakelter Trainer einer drittklassigen Mannschaft wieder. Von hier startet man seine glanzvolle Karriere, mit dem Ziel, Bundestrainer zu werden. Doch der Weg dorthin ist steinig. Begleitet von unzähligen Rechtschreibfehlern quält man sich von einem Textfeld zum anderen. Hat man in mühsamer Arbeit seine Wunsch-Elf erstellt, Strategien ausgetüftelt und letzte taktische Anweisungen erteilt, geht es aufs Spielfeld. Selbiges präsentiert sich in laienhafter Blockgrafik, die Spieler sind als farbige Nummern gekennzeichnet und selbstverständlich bewegungslos.

Volle Schubkraft

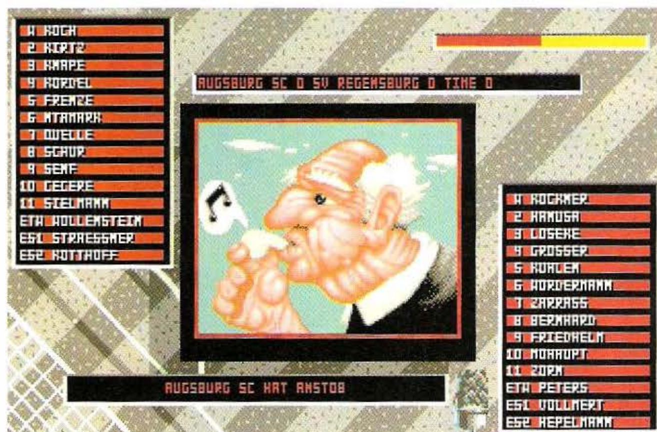
Das Geschehen wird in einem gesonderten Textfeld kommentiert, untermalt von sporadisch eingeblendeten Comic-Bildern. Die links und rechts angeordneten Infobars geben Aufschluß über Konstitution und Ausdauer der Spieler, scheinen aufgrund ihrer Winzigkeit jedoch bedeutungslos. Sollte der erwünschte Erfolg auf sich warten lassen, so hilft nur eine kluge Erweiterung des Kaders. Auf dem Transfermarkt findet man ein üppiges, jedoch gnadenlos überaltertes Repertoire realer Ligastars, versehen mit individuellen Werten ihrer Technik, Paßgenauigkeit oder „Schubkraft". Die anschließenden Verhandlungen erfordern viel Fingerspitzengefühl, denn der Etat des Vereins ist nicht unbegrenzt. Wer als Trainer ganz hoch kommen will, dem bleiben Spielerverkäufe, Erhöhungen der Ticketpreise oder der Gang zum Kreditinstitut leider nicht erspart. Schau'n mer mal!

Harald Wagner ■

Statement



Club & Country im Vergleich zu Hattrick und Konsorten verhält sich wie die Gegenüberstellung des Provinzclubs eines 200-Seelen-Nestes zum AC Milan. Selten wurde eine Simulation derart unprofessionell und oberflächlich umgesetzt; die schauderhafte Grafik und das simple Gameplay sind völlig indiskutabel. Für ein derart grobes Foul ist die rote Karte fällig.



Anpfiff durch den Schiri! Wichtige Spielszenen werden graphisch dargestellt. So manchem Fußballfan verschlägt es bei diesen Bildern die Sprache.

SPECS & TECS

●	VGA	Tastatur	
	SVGA	Maus	●
●	DOS/WIN 3.1	Joystick	
	WIN 95	SoundBlaster	●
HD	2 MB	General Midi	
CD	2 MB	Audio	

REQUIRED
386DX33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
386, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
1 bis 4 Spieler an einem PC

RANKING

Sportspiel/Strategie

Grafik	20%
Sound	25%
Handling	40%
Spielspaß	18%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BOMS Ltd.
Preis	ca. DM 50,-
CD-Advantage	ungenügend

Deadline

Geiseldrama

Psygnosis liefert DAS Programm für alle Bewunderer jener Sondereinsatzkommandos, die in aller Welt zur Bekämpfung des Terrorismus eingesetzt werden. In Deadline übernehmen Sie selbst die Leitung einer solchen flinken Truppe und kennen nur ein Ziel: die Rettung von Menschenleben!

Der Titel „Deadline" weist schon darauf hin: Wenn Ihnen „B", Ihr Boss, die neuen Handlungsparameter übermittelt hat, gilt es, keine Zeit zu verlieren. Mit Terroristen ist nicht zu spaßen, und wenn sie auch noch Geiseln genommen haben, ist höchste Alarmbereitschaft angesagt. Schnell stellen Sie eine Truppe aus Ihren besten Männern zusammen, und anhand einer Karte tüfteln Sie die sichersten Routen aus, legen fest, wo Gefangene gemacht werden sollen, wo Ihre Männer Deckung finden usw. Dann schicken Sie das Team los, immer unter der Prämisse, auf beiden Seiten möglichst wenig Menschenleben zu gefährden. „B" sieht es nicht gerne, wenn unter ihrer Führung ohne Sinn und Verstand drauflosgeballert wird...

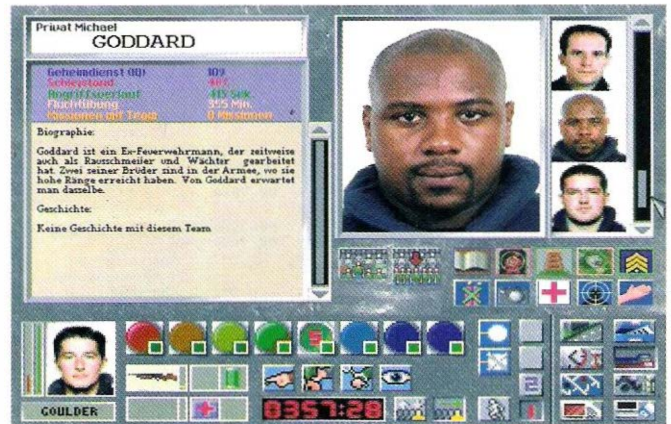
Statement



Nachdem ich die Widrigkeiten der Steuerung endlich im Griff hatte, fand ich durchaus Gefallen an der möglichst gewaltfreien Terroristenjagd, die dem Spieler eine ungeheure Fülle an taktischen Winkelzügen erlaubt. Unentschuldbar ist jedoch der schlecht strukturierte Kartenbildschirm, der das exakte Planen eines Einsatzes zu einem nervenzehrenden Geduldsspiel macht.

Blutbad unerwünscht

Der Spielidee hinter Deadline: Sie planen Ihren Einsatz sozusagen „auf dem Reißbrett" und betrachten anschließend aus der isometrischen Sicht die Arbeit Ihrer Männer. Dabei steht es Ihnen frei, auch in der laufenden Kampagne noch taktische Korrekturen vorzunehmen.



Bei der Zusammenstellung Ihres Teams können Sie auf detaillierte Informationen über die speziellen Fähigkeiten Ihrer Leute zurückgreifen.

Ein wenig hapert es an der Umsetzung. Das geht schon los mit der groben VGA-Grafik und wird noch gravierender, wenn man seine Erfahrungen mit den Unzulänglichkeiten der Steuerung macht. Um die Einzelheiten des Einsatzes festzulegen, klickt man sich durch einen Wust von unübersichtlichen Menüs, und die Karte zum Planen ist viel zu klein geraten. Wer in einer bereits laufenden Mission noch neue Anweisungen geben will, muß schnell sein, denn das Geschehen wird in einer atemberaubenden Geschwindigkeit abgespult.

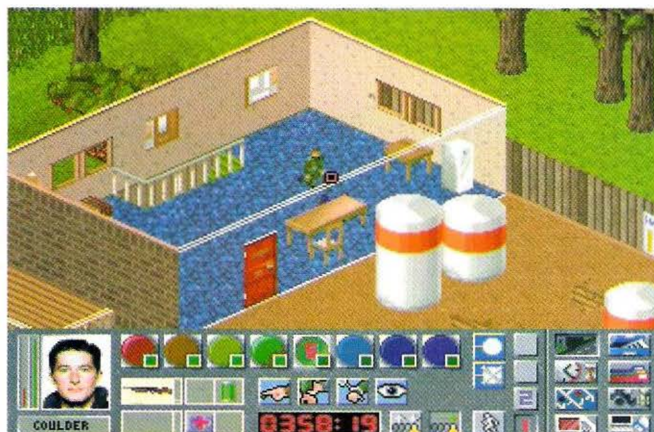
Herbert Aichinger ■



Wenn „B" die Missionsparameter ausgegeben hat, ist Eile geboten.



Die Karte zur taktischen Planung ist viel zu klein geraten.



Nach Abschluß aller Vorbereitungen können Sie den Einsatz Ihrer Männer aus der isometrischen Sicht betrachten.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 112 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Modus

RANKING

Strategie

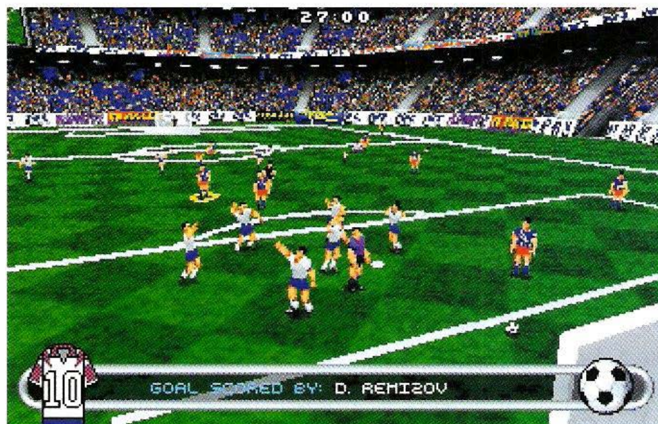
Grafik	68%
Sound	65%
Handling	59%
Spielspaß	62%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Euro '96

Jährlich ran

Die ausgezeichnete Fußballsimulation FIFA Soccer 96 von EA Sports vermieste letztes Jahr so manchem Spiele-Hersteller das Geschäft. Auch ran Soccer von Gremlin Interactive, durch Fernsehwerbung kräftig unterstützt, fand nur vergleichsweise wenige Liebhaber.



Der Moderator sorgt durch unpassende Kommentare nur noch selten für unfreiwillige Komik. Im Gegenteil: er trägt einen großen Teil zur Atmosphäre bei.

Was liegt da näher, als im Jahr der Europameisterschaft einen Nachfolger zu präsentieren - schließlich konnte die Grafik-Engine und das verwendete Motion-Capturing bereits jede Menge Lob einheimsen. Folgerichtig hat sich grafisch nicht viel geändert: die fast perfekt animierten Spieler warten mit zahlreichen flüssigen Bewegungsabläufen auf, diverse Kamera-Perspektiven sorgen für echte Fußballatmosphäre. Der Spieler kann sich für eine von 16 Mannschaften entscheiden, jeder Spieler des Originalkaders weist seine individuellen Fähigkeiten auf, und sogar die Original-Namen werden verwendet! Peinlichkeiten wie „Matthauser" und „Klinkmanns" treten nicht mehr auf. Bei Bedarf läßt sich der Spielername auch ändern, die Sprachausgabe, die das Spielgeschehen kommentiert, kann natürlich nicht nachträglich manipuliert werden.

Statement



Gremlin hat die Chance genutzt, die bestehende Fußballsimulation vernünftig aufzuwerten. Die manuelle Umschaltung des aktuellen Spielers ist ein riesiger Fortschritt, und auch der Torwart treibt den Spieler nicht mehr zum Wahnsinn. Auch Freistöße und Elfmeter sind genauer zu spielen. Damit rückt Euro 96 in die Nähe des Spitzenreiters FIFA Soccer 96.

Update zum vollen Preis

An dem eher actionorientierten ran Soccer gab es nur wenige Kritikpunkte; dazu gehörten haarsträubende Torwart-Leistungen und das automatische Umschalten des vom Spieler gesteuerten Fußballers. Der Torwart legt nun nicht mehr feindlichen Gegnern im Torraum den Ball vor die Füße, und die Umschalt-Automatik läßt sich nun abschalten - ein Druck auf die Paß-Taste wechselt den aktiven Fußballer. Immer noch wurde auf komplizierte Tastenkombinationen verzichtet, um das Spiel einfach und übersichtlich zu halten - hier liegt auch der Vorteil gegenüber anderen Fußballsimulationen: man beherrscht sofort das gesamte Repertoire an Schüssen.

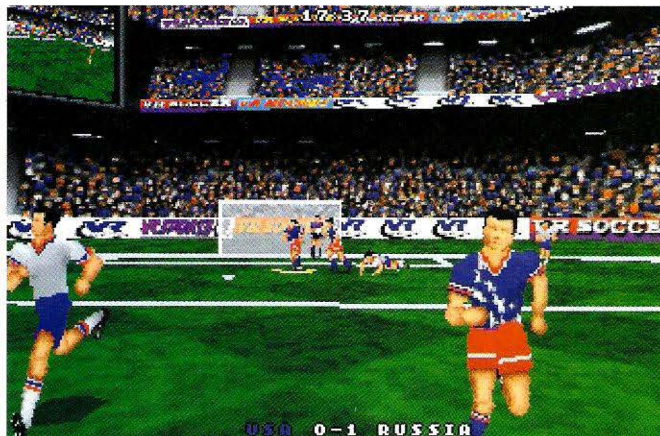
Harald Wagner ■



Auf Wunsch läßt sich der zu steuernde Spieler auch selbst bestimmen.



Mit dem neuen Torwart wurde der größte Frustfaktor beseitigt.



Dank des Motion Capturing-Verfahrens bewegen sich die Fußballspieler täuschend echt. Sogar Fallrückzieher wurden mit echten Spielern digitalisiert.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 26 MB	General Midi
CD 493 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
16 Spieler im Netzwerk, 2 an einem PC, 4 per (Null-)Modem

RANKING

Sportspiel

Grafik	90%
Sound	80%
Handling	83%
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gremlin/Funsoft
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Echtzeit-Strategiespiele haben nach dem großen Erfolg von Command & Conquer kürzlich einen regelrechten Boom erlebt. Publikumslieblinge wie C&C, WarCraft 2, Die Siedler 2 und das hoffentlich bald fertiggestellte „Z" basieren dabei alle auf einem sehr ähnlichen Spielprinzip. Wie gut, daß sich der eine oder andere Hersteller traut, auch größere Veränderungen daran vorzunehmen, um innerhalb des Genres keine C&C-Monokultur aufkommen zu lassen. Return Fire ist so ein Fall: im Prinzip handelt es sich dabei um eine stark vereinfachte Variante von Command & Conquer, die genausogut als Actionspiel durchgehen könnte. Die Spielidee ist an das alte Pfadfinderspiel „Fahnenraub" angelehnt, bei dem zwei verfeindete Gruppen versuchen, sich gegenseitig die Flaggen aus dem Lager zu stehlen. Natürlich steuert man bei Return Fire keine jugendlichen Pioniere, sondern Panzer, Hubschrauber, Raketenwerfer und Jeeps durch die Gegend. Auf über hundert vorgefertigten Karten versuchen ein oder zwei Spieler, das gegnerische Territorium zu überfallen, die Flagge des Gegenspielers zu schnappen und diese möglichst schnell in den eigenen Bunker zu transportieren. Das Besondere daran - und gleichzeitig auch der Hauptunterschied zu anderen Echtzeit-Strategiespielen - ist, daß die Basen beider Spieler bereits voll ausgebaut sind, wenn das Spiel beginnt. Abwehrtürme, Schutzmauern und alle anderen Gebäude stehen bereits und können weder ausgebaut noch verkauft werden. Im Grunde wurde die wirtschaftliche Komponente komplett weggelassen: der Spieler muß sich lediglich um die Steuerung seiner Fahrzeuge kümmern, gegnerische Gebäude bombardieren und den Feind daran hindern, mit seiner Fahne durchzubrennen.

Return Fire

Ein Fall für Zwei

Die Firma Warner Interactive hat mit dem Strategiespiel Z derzeit ein wirklich heißes Eisen im Feuer, das eigentlich schon lange in den Regalen stehen müßte, dessen endgültiger Release-Termin sich aber Monat für Monat verschiebt. In dem ganzen Trubel um den C&C-Herausforderer gehen andere interessante Neuerscheinungen, wie Return Fire, bedauerlicherweise fast unter. Wie unser Test zeigt, braucht sich aber gerade dieses Action-Strategiespiel hinter Z keineswegs zu verstecken.



Es gehören immer zwei dazu

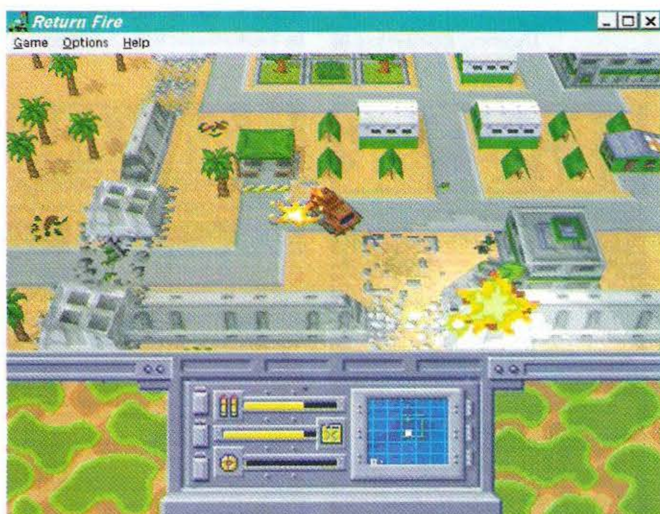
Return Fire ist in neun Levels und zwei unterschiedliche Spielmodi (Training und Tournament) aufgeteilt. Hinter diesen beiden Modi verbirgt sich nichts anderes als die Ein- bzw. Zwei-Spieler-Variante - mit einer kleinen Besonderheit allerdings: während im Zwei-Spieler-Modus beide Gegner versuchen, einander die Flagge zu rauben, ist im Ein-Spieler-Modus der Computergegner nur passiv tätig, d. h. er versucht zwar, den Spieler am Entführen der Computer-Flagge zu hindern, hält sich aber selbst aus dem Lager des Spielers fern. Was einem Alleinspieler durch diese Passivität entgeht, merkt man erst, wenn das Programm im Tournament-Modus gestartet wird. Hier wird die Aufmerksamkeit der Spieler in zweierlei Hinsicht gefordert. Zum einen muß man ständig ein Auge auf der eigenen Fahne haben, zum anderen muß man versuchen, die des anderen möglichst schnell ausfindig zu machen und unbemerkt zur eigenen Basis zu schaffen. Da das Ganze mittels Splitscreen-Technik funktioniert, sind dabei äußerste Konzentration und kurze Reaktionszeiten gefordert.
Jedem Spieler stehen zur Erfüllung seiner Aufgabe vier verschiedene Fahrzeugtypen zur Verfügung: Der schnelle Helikopter eignet sich am besten zum Erkunden des feindlichen Gebietes; als einziges Vehikel kann er außerdem auch Wassergebiete und andere Hindernisse überqueren. Der Panzer hält zahlreiche Treffer aus, darf

einige feindliche Strukturen einfach „überrollen" und kann - dank seines beweglichen Geschützturms - auch zur Seite und nach hinten feuern. Das gepanzerte Raketenfahrzeug ASV ist etwas langsamer, dafür allerdings besser bewaffnet als der Panzer - und der Jeep hält fast keine direkten Treffer aus, ist aber das schnellste Fahrzeug im Spiel. Außerdem zeichnet sich der Jeep durch eine wichtige Besonderheit aus: nur mit ihm kann die gegnerische Fahne gestohlen und nach Hause transportiert werden.

Verwirrende Kamerafahrten

Gestartet wird jedes Spiel im unterirdischen Bunker der eigenen Basis. Hier wählt der Spieler einen der vier Fahrzeugtypen aus, und nur hier hat er Zugriff auf eine Übersichtskarte des gesamten Spielfeldes. Hat man sich für ein Fahrzeug entschieden, so wird dieses an die Oberfläche befördert, wo man seine Lenkung und die Kontrolle seiner Waffensysteme übernimmt. Da von jeder Vehikel-Art nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung steht, ist vorausschauendes Haushalten angesagt. Wer beispielsweise von Anfang an seine Jeeps in Feindesland schickt, ohne vorher alle feindlichen Raketentürme mittels Panzer oder ASVs ausgeschaltet zu haben, steht, wenn es später um den Abtransport der Fahne geht,





Wirklich interessant wird Return Fire erst durch den 2-Spieler-Modus (oben) - auch wenn man als Alleinspieler deutlich mehr erkennen kann.

eventuell vor unlösbaren Schwierigkeiten. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Art, wie der Spieler auf das Kampfgeschehen heruntersieht. Die dynamische „Kamera" zeigt das Spielgeschehen aus ständig wechselnden Perspektiven. Je nachdem, wohin der Spieler sein Fahrzeug lenkt, ist der Bildausschnitt mal größer und mal kleiner, die Ansicht entweder isometrisch schräg oder kerzengerade von oben. Dadurch ergeben sich oft genug Probleme beim Anvisieren gegnerischer Verteidigungsstellungen. Hin und wieder ist man sogar gezwungen, ins Leere zu zielen, beispielsweise dann, wenn das Programm den Bildausschnitt aus unverständlichen Gründen mal wieder zu klein bemißt, man sich einem feindlichen Raketenturm aber nicht weiter nähern will.

Technisches Meisterstück für moderne Hardware

Return Fire wurde speziell für die Spieleschnittstelle von Windows 95, „Direct-X", programmiert. Sofern man über einen Win95-tauglichen PC verfügt (mind. 486/100, 8 MB RAM), läuft die 3D-Grafik sowohl im Trainings- als auch im Zwei-Spieler-Modus ruckfrei über den Bildschirm. Um alle Details erkennen zu können, empfiehlt sich vor allem im letztgenannten die HiRes-Auflösung von 640 x 480 Pixeln. Da das Programm seinen Schwerpunkt eindeutig im Actionbereich hat, haben sich die Programmierer mit besonderer Detailverliebtheit den Explosionsgrafiken und -geräuschen zugewandt. Absolut jede feindliche Struktur und sogar Bäume, Sträucher und Brücken lassen sich unter großem Getöse pulverisieren. Begleitet wird das Gefecht von bekannten Musikstücken aus der Klassik („Ritt der Walküren", „Der Hummelflug" etc.) und eindrucksvollen Dolby-Surround-Effekten. Da Return Fire gerade im Zwei-Spieler-Modus den größten Spaß macht, sollten zwei Joysticks oder Gamepads angeschlossen sein.

Thomas Borovskis ■

Die grüne Flagge wurde entdeckt - jetzt gilt es, zur Basis zurückzukehren, den Jeep vollzutanken und die Trophäe möglichst schnell zu entführen.





Eine typische Situation im Zwei-Spieler-Modus: Mit dem Panzer beschießt Braun den Flaggenturm, während ihn ein grüner Heli von hinten überrascht.





Nur im Bunker hat man Zugriff auf eine Karte der Gegend (oben). An der Oberfläche ist man auf einen kleinen Radarschirm angewiesen. Unten im Bild ist ein Panzer mitten im Feindeslager beim Auftanken.

Statement



Kein Jahrhundertwerk, aber möglicherweise die derzeit vergnüglichste Art, zu zweit am selben PC zu spielen. Return Fire verlangt dem Spieler bei weitem nicht soviel Taktik und Planung ab wie andere Echtzeit-Strategiespiele, macht aber gerade den actionbegeisterten Spielern vielleicht deshalb so viel Spaß. Die zahlreichen vorgefertigten Karten und der abwechslungsreiche Spielverlauf garantieren, daß im Zwei-Spieler-Modus eigentlich nie Langeweile aufkommt. Ganz anders präsentiert sich das Programm dem Einzelspieler: da der Computer den Gegner nicht wirklich ersetzt, kann man den Single-Player-Mode allerhöchstens als eine Art Training gelten lassen. Die vielen opulenten Grafik- und Soundeffekte heizen die Spielatmosphäre hervorragend an, trotzdem gibt es an manchen Stellen schwer verzeihliche Schwächen. Es wäre sicher nicht schwer gewesen, dem Spieler mehrere alternative Spielfeldansichten zu bieten - der Übersichtlichkeit hätte das gutgetan.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick ●
● WIN 95	SoundBlaster ●
HD 1 MB	General Midi
CD 300 MB	Audio ●

REQUIRED
486/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Joystick

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

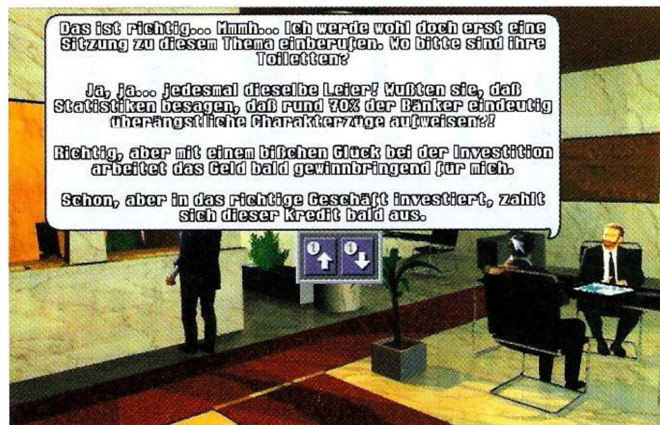
Action-Strategie

Grafik	85%
Sound	89%
Handling	68%
Spielspaß	81%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Warner Interactive
Preis	ca. DM 94,95
CD-Advantage	gut

Der Produzent - Die Welt des Films

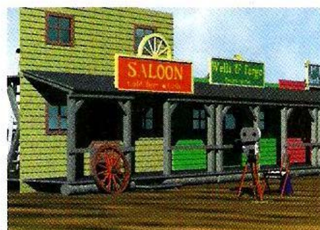
Sternchen

Was fängt mit Der, Die, Das an und hat einen Menüpunkt „Bank"? Dos wird doch keine Wirtschaftssimulation aus deutschen Landen sein? Oh doch! Silver Style Entertainment aus Berlin und Games 4 Europe machen Sie zum angehenden Filmproduzenten in Hollywood auf den Spuren von George Lucas und Steven Spielberg.



Wer einen Kredit von der Bank braucht oder zu einer Talkshow eingeladen ist, sollte die Multiple Choice-Fragen bzw. Antworten sorgfältig aussuchen.

Grundgütiger! Über 6.000 imaginäre „Filmkonzepte" enthält die Datenbank von Der Produzent. Wenn Sie sich die vielversprechendsten Titel herauspicken und daraus unter besonderer Berücksichtigung von Genre, Drehort, Filmstudio, Musiker, Tonstudio, Regisseur und Schauspielern einen Kassenschlager produzieren, kommen Sie dem Spielziel in finanzieller Hinsicht (eine Milliarde Dollar cash) ein Stückchen näher. Video-/TV-Zweitvermarktung und Preisverleihungen helfen dabei, übervorsichtige Altersfreigaben der FSK sind dagegen eher hinderlich. Ja, es gibt gerenderte Hintergrundbilder. Nein, die hauen einen nicht vom Hocker. Von Hollywood-Glamour ist nämlich herzlich wenig zu spüren; vielleicht liegt's am konservativen Styling der Benutzeroberfläche, die farblich zwischen dezentem Mausgrau und fahlem Steingrau angesiedelt ist. Ebenso originell die sonstige Ausstattung des Spiels: Statistik, Finanzen, Werbung, Sprachausgabe und ein passabler Audio-Soundtrack.



Probleme werden direkt vor Ort am „Set" (hier: Western-Film) gelöst.



Die Iconleiste im Büro verzweigt u. a. in die Marketing-Abteilung.

Modern Talking

Das „BlaBla-Icon" (heißt wirklich so) weckt erst gar keine falschen Hoffnungen. Es dient dazu, um Akteure und Regisseure telefonisch zu kontakten. Sinn und Zweck der Übung: Wenn Sie einen Mimen gekonnt vollschwafeln, läßt er sich vielleicht für ein paar tausend Dollar weniger anheuern. Andernfalls schmollt er/sie ein paar Runden, bis Gras über die Sache gewachsen ist. Die mäßig genialen Multiple Choice-Dialoge mit nicht immer ganz jugendfreier Botschaft machen einen beträchtlichen Teil des temperamentlosen Spielverlaufs aus. Und auch wenn man den einen oder anderen Al Bundy-Kalauer noch nicht kennen sollte - nach wenigen Durchgängen ist klar, wie man wann zu reagieren hat und klickt die „richtigen" Sprüche routinemäßig ab. Letzten Endes bietet Der Produzent zu wenig spielerische Substanz. Die immer gleichen Vorgänge werden lediglich durch rund 200 Zwischenereignisse unterbrochen. Man redet sich beim Smalltalk den Mund fusselig und hat es ausschließlich mit „Nonames" zu tun - der Spieler kommt sich vor wie ein Animateur in einer Hotelanlage auf Mallorca, der beim wöchentlichen Unterhaltungsprogramm einige „Freiwillige" aus einer Hundertschaft muffiger Urlauber zu einem Bühnen-Sketch anstiften muß.

Petra Maueröder

Statement



Man tausche die Bildschirm-Texte aus und könnte aus diesem Programm problemlos „Der Schallplatten-Produzent" machen. Will sagen: Hier herrscht ein unangenehmes Vakuum an Film-Atmosphäre - und das liegt nicht nur an den nichtssagenden, weil frei erfundenen Titeln, Regisseuren, Schauspielern und Drehbüchern. Thematisch Interessierte sollten nichts überstürzen und erst mal in aller Ruhe die Premiere von Mad TV 2 abwarten.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA ●	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 20 MB	General Midi
CD 83 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX-2/66, 48 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Bis zu fünf Spieler an einem PC

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	50%
Sound	70%
Handling	75%
Spielspaß	62%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Games 4 Europe
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Super Street Fighter II

Schlag ins Wasser

Die Capcom-Serie „Street Fighter" ist schon seit Jahren Aushängeschild für rasante Martial Arts-Action. Bisher blieb dieses fragwürdige Vergnügen jedoch nur Konsolenbesitzern und Besuchern von Spielhallen vorbehalten. Dabei hätte man es vielleicht belassen sollen, denn auch Super Street Fighter II haut heute wirklich niemanden mehr aus den Socken.



Quantität statt Qualität: Die Auswahl der Kämpfer hat sich zwar nicht verbessert, ist jedoch etwas umfangreicher als bei den Vorgängern.

Der Gedanke, Konsolenspiele für den PC umzusetzen, scheint seine Anziehungskraft nicht verloren zu haben. Leider hat es sich gerade im Bereich des Beat \`em Up-Genres schon oft erwiesen, daß nicht nur der gute Wille zählt, um den Zauber zu erhalten, den diese Spiel einst verbreiteten. Mit Street Fighter verhält es sich da nicht anders. Sicherlich vermißt man stets das leicht anrüchige Ambiente der Spielhalle, die Zigarette lässig in der linken Hand, das Bier zur rechten, doch auch in puncto Graphik und Animation müssen ein ums andere Mal drastische Abstriche gemacht werden. So erinnern die Bewegungen der Kämpfer oft an jene antiken Kasperpüppchen, die, zog man an einer Schnur, unbeherrscht ihre Arme und Beine von sich schleuderten. Daß FX Fighter von Argonaut Software peppigen Spielspaß zu bieten hatte oder Sega mit Virtua Fighter die dritte Dimension erschloß, schien an Capcom völlig vorbeigegangen zu sein. Man hält sich eben streng an seine eigenen Originale, auch wenn diese schon längst in der Versenkung verschwunden sind.



Gemessen am Standard, sind Grafik und Animation eher als Witz zu betrachten.



„Der fliegende Fleischball" ist immer wieder für einen Lacher gut.

„Mitten in die Fresse"

In einem dürftigen Menü kann zwischen 16 Fightern gewählt werden, die sich in ihrem Kampfstil zum Teil sehr drastisch unterscheiden. Neben dem herkömmlichen Standard-Repertoire an Tritten und Schlägen verfügt jeder Charakter natürlich über spezielle Techniken, mit denen dem Gegner wesentlich mehr seiner wertvollen Kondition entzogen werden kann. Im Rahmen eines schnöden Turniers, dessen Kämpfe nach dem „Best of Three"-Prinzip ablaufen, prügelt man sich durch die verschiedensten Schauplätze, um die „Krone der Straßenkämpfer" zu ergattern. Hat man erst einen Gegner ins Reich der Träume entlassen, so gibt sich ohne viel Geplänkel bereits der nächste die Ehre. Für ein wenig Abwechslung sorgt der Zwei-Spieler-Modus, der die aufreibenden Prügeleien wenigstens „Mann gegen Mann" ermöglicht. Die Steuerung über Tastatur und Joystick ist leicht zu erlernen, aber schwer zu beherrschen. Für Ambitionierte empfiehlt sich die Anschaffung eines Gravis Gamepads bzw. eines ähnlichen Controllers, um den Spielspaß daheim wenigstens ins Erträgliche zu heben.

Oliver Menne ■

Statement



Als Brennpunkt von Gewalt in Computerspielen war dieses Genre nie ganz unumstritten. Auch durch hohen Spielwitz wußte es bisher nicht gerade zu glänzen. Um für eine breitere Masse interessant zu werden, sollte daher wenigstens Wert auf die äußere Form gelegt werden. FX-Fighter und Virtua Fighter demonstrieren dies in eindrucksvoller Weise. Super Street Fighter II hingegen bestätigt wieder die Erkenntnis, daß gute Beat \`em Ups für den PC eher Ausnahmen sind.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 16 MB	General Midi
CD 18 MB	Audio

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC

RANKING

Beat 'em Up

Grafik	40%
Sound	35%
Handling	65%
Spielspaß	48%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Capcom
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ungenügend

WarCraft 2 Expansion Set: Beyond the Dark Portal

Tor des Monats

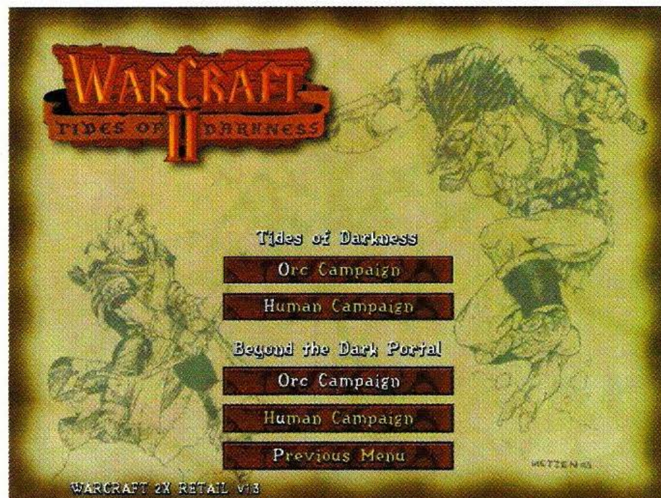






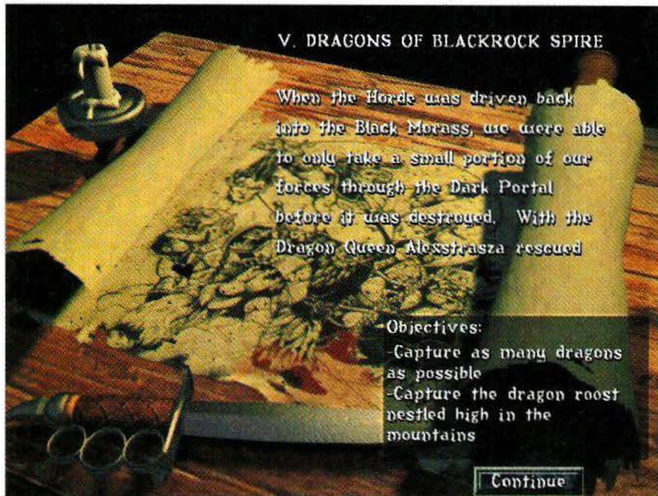


Sie haben es ja nicht anders gewollt: Nach einer halben Million weltweit verkaufter WarCraft 2-Exemplare hat Blizzard Entertainment auf das Quengeln der Fans reagiert und bringt mit „Beyond the Dark Portal" die erste Zusatz-CD-ROM für eines der erfolgreichsten Spiele der letzten Monate. Neue Levels, neue Story, neue Animations-Sequenzen, neue Soundtracks, neue Helden - so erfrischend kann eine Mission-Disk aussehen.



So präsentiert sich das Expansion Set nach der Installation: Im Hauptmenü tauchen zwei neue Buttons auf, die zu den beiden Campaigns verzweigen.

Der Untertitel („Jenseits des Dunklen Portals") verliert einiges von seiner Rätselhaftigkeit, wenn Sie die WarCraft 2-Schlußsequenzen nochmal vor Ihrem geistigen Auge abspulen. Die Humans entdecken eine mysteriöse Pforte, mit der sich die Orcs den Zugang zu den Revieren der Menschen verschaffen. Und weil er schon mal da ist, packt einer der Magier seinen Zauberstab aus, murmelt einige okkulte Formeln in sein Bärtchen und demontiert das dunkle Portal, vergißt aber dummerweise - und das ist die neue Erkenntnis - eine schmale Erdspalte. Wegen dieser Schusseligkeit muß die Allianz in die „Orcish Lands" reisen und die lästige Brut ein für allemal eliminieren - ein denkbar guter Anlaß für eine Zusatz-CD-ROM. Nach der Installation derselbigen tauchen im Hauptmenü unter der Überschrift „Beyond the Dark Portal" zwei zusätzliche Buttons auf: Wie beim Basis-Spiel gibt es je eine Kampagne für die Allianz von Lordaeron und die orkische Horde, komplett mit individuellen Storylines, Missions-Zielen und einem frischen Grafik-Set. Wichtigster Kriegs-Schauplatz sind diesmal die muffigen „Orcish Lands", wo statt Bäumen Riesenpilze abgeholzt werden und die Gebäude mit dickstieligen Pflanzen überwuchert sind. Diese hübsch anzuschauende Verzierung gilt gleichzeitig als eines der wichtigsten Features dieses Pakets; hinzu kommt u. a. eine erweiterte Sprachausgabe, die es in synchronisierter Form auch in der deutschen Version geben wird. Witzige Idee: Audio-Track Nummer 18, eines der drei zusätzlichen Musikstücke, enthält Samples aus WarCraft 1 und veräppelt mit gerappten „I'm a



Dank der umfassenden Briefings wird der Spieler gewohnt intensiv auf seine Aufgaben als Anführer der Humans bzw. Orcs vorbereitet.



Unter den über 50 PUD-Karten, die Sie nach Ihren Wünschen verändern können, finden sich auch einige Sahnestücke wie dieser ulkige Level.

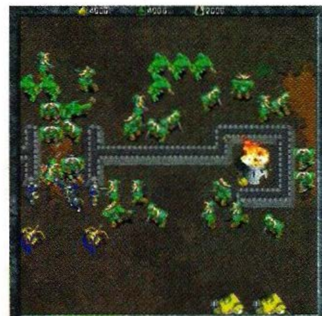
medieval man"-Einlagen einen bekannten Soundtrack aus Command & Conquer („I'm a mechanical man").

Amazing discoveries

Apropos C & C: Erst vor wenigen Monaten erschien mit „Der Ausnahmezustand" die erste Mission-Disk für den großen Konkurrenten im Bereich der Echtzeit-Strategiespiele. Diese CD-ROM bot zwar 15 exzellent ausgetüftelte Levels, enttäuschte aber gleichzeitig durch die lieblose Aneinanderreihung der Missionen und kassierte deshalb eine geringere Gesamt-Wertung als „Der Tiberiumkonflikt". In diesem Punkt hebt sich Blizzards Angebot wohltuend ab, da die bekannte Story anhand ausgiebiger Mission-Briefings weitergesponnen wird. Dennoch bröckelt auch hier der Putz eines ehemaligen 90-Prozenters. Das Expansion Pack spielt sich etwas zäher als das Basis-Programm - eine Folge notgedrungener Abnutzungserscheinungen: Man kennt die Einheiten und deren Stärken bzw. Schwächen, neue Figuren oder Gebäude kommen nicht hinzu, und da selbst die zehn Helden zumindest optisch mit den bekannten Äquivalenten identisch sind, bleiben großartige Überraschungs-Effekte aus. Eigentlicher Knackpunkt: Die riesigen Karten bersten vor Drachenhöhlen, gigantischen Festungen und aufgerüsteten Streitkräften - wenn zwei Monster-Armeen aufeinanderprallen, bleiben strategische Gesichtspunkte und die Motivation gelegentlich auf der Strecke. Nur selten wird man von wirklich originellen Level-Konstruktionen mit durchdachten landschaftlichen Details im Stil von



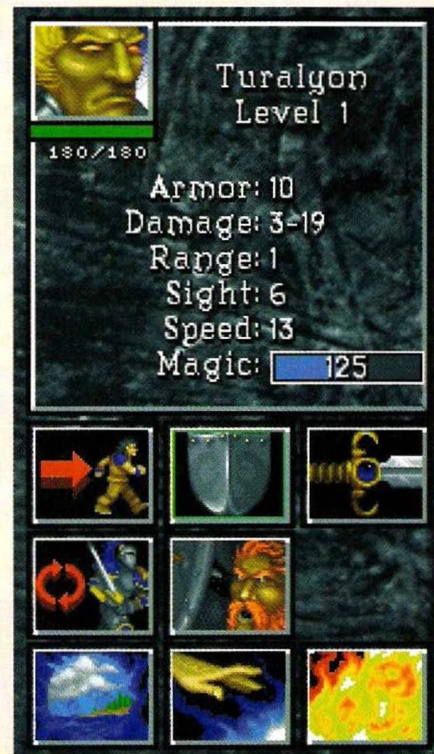
Nur selten haben die Level-Designer derartig hübsch aufgebaute Gegenden in ihre Missionen eingebaut.



No chance: des öfteren wird die eigene Basis von massiven Vorstößen des Gegners förmlich überrollt.

Einer kam durch...

Insgesamt zehn Fantasy-Persönlichkeiten, jeweils fünf für Humans und Orcs, begleiten Sie durch die beiden Kampagnen. Erstmals enthält das Line-Up auch eine emanzipierte Heldin namens Alleria, die zum Stamme der Elfen-Ranger gehört und sich beim Anklicken schon mal mit einem herzhaften "You never touch the other elves like that!" meldet. Egal wie Ihr Auftrag im Einzelfall auch lautet - diese vergleichsweise haltbaren Helden (u. a. vom Typ Greifenreiter, Todesritter, Paladin, Demolier-Gnom und Oger-Magier) müssen grundsätzlich mit dem Leben davonkommen. Werden sie trotzdem das Opfer eines gezielten Katapult-Attentats, ist die Mission verloren.





AWARD PC Games Disc & Mag



Auf vielen Karten sind mehrere Orc-Völker zugange. Die Axtwerfer unterscheidet man z. B. anhand der verschiedenfarbigen Irokesen-Schnitte.



Impressionen aus den „Orcish Lands": Vulkanisches Gestein, pflanzenumrankte Gebäude, Morast und baumhohe Pilze überziehen die Landschaft.

„Tides of Darkness" verblüfft. Wenn Sie bislang vor dem Einsatz der anspruchsvollen Zaubersprüche zurückgeschreckt sind, haben Sie jetzt ein echtes Problem, denn ohne Magie sinken die Sieg-Chancen auf den Nullpunkt.

Im Dutzend billiger

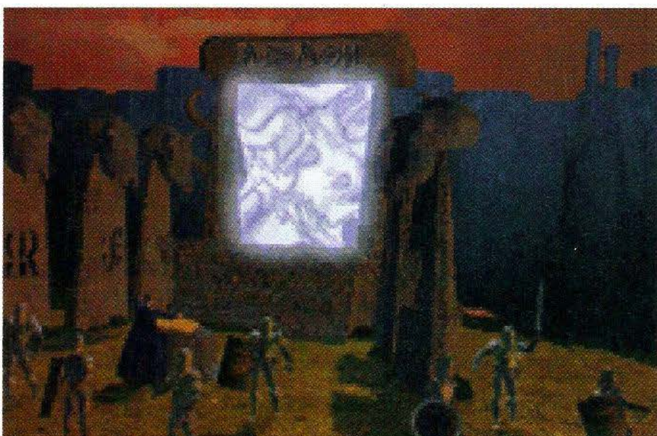
Ebenso wie bei WarCraft 2 können Sie die Levels allenfalls per Cheat-Code einzeln anwählen; erst wenn Sie eine Karte gewonnen haben, bekommen Sie den nächsten Auftrag. Quasi als Zugabe enthält das Expansion Set noch einige Dutzend PUD-Dateien. Das sind einzeln portionierte Missionen, die mit dem integrierten Windows-Editor entstanden sind und deshalb nach Belieben modifiziert werden dürfen - insgesamt 24 Solo- und 41 Mehrspieler-Karten unterschiedlichster Größe, die aber in puncto Level-Design bei weitem nicht das Niveau der Kampagnen erreichen. Viel Mittelmaß und eine Handvoll Highlights - also in etwa das Kaliber dessen, was durch die Websites und Online-Foren vagabundiert. Eigentlich eine Selbstverständlichkeit: Das Expansion Set funktioniert nur, wenn Sie bereits WarCraft 2 auf Ihrer Festplatte installiert haben.

Petra Maueröder ■

Statement



Das Expansion Set ist ein Fall für Könner, denen man nicht mehr explizit verklickern muß, daß mit herumgaloppierenden Todesrittern oder Paladinen nicht zu spaßen ist. Oder daß unbeaufsichtigte Randalier-Kobolde ohne Rücksicht auf Verluste alles wegbomben, was nicht rechtzeitig auf die Bäume kommt. Wer durch die harte Schule der Levels 12 bis 14 von WarCraft 2 gegangen ist, hat zweifellos den nötigen Background für diese Zusatz-CD-ROM, die mit der C&C-Erweiterung vor allem eins gemeinsam hat: Schonungslose Karten, immer schön am Limit des gerade noch Schaffbaren - Missionen eben, wie man sie nachts um halb drei abschließt. Was dieser Zusatz-CD-ROM weitgehend fehlt, ist das urige WarCraft 2-Feeling. Die zwei Dutzend Levels, einer komplexer als der andere und jeweils bis zum Anschlag vollgepfropft mit gegnerischen Elite-Einheiten, provozieren zeitraubende, aber gelegentlich etwas lustlose Nonstop-Gemetzel. Wanderer zwischen den Echtzeitstrategie-Welten werden feststellen: In der Kategorie „Level-Qualität" gewinnt Westwoods Ausnahmezustand, die Gesamt-Ausstattung spricht hingegen eindeutig für Beyond the Dark Portal - allein die beiden Kampagnen werden Sie einige Wochen beschäftigen. Den bekennenden WarCraft 2-Süchtigen sollte der Spaß die 40 Mark daher auf alle Fälle wert sein.



Um dieses ominöse Portal dreht sich die Story des Expansion Sets. Verständlicherweise wird es von den Humans gut vor den Orcs geschützt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
● WIN 95	SoundBlaster ●
HD 28 MB	General Midi ●
CD 146 MB	Audio ●

REQUIRED
486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem/Nullmodem, 8 Spieler via Netzwerk

RANKING

Strategiespiel

Grafik	93%
Sound	86%
Handling	90%
Spielspaß	86%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blizzard
Preis	ca. DM 40,-
CD-Advantage	sehr gut

SU-27 Flanker

Nachschlag

SSIs SU-27 Flanker konnte als erste echte Windows 95-Flugsimulation nicht unbedingt begeistern. Was noch Anfang des Jahres wie die Parodie einer Flugsimulation erschien, fand einige Monate später das Erbarmen der Designer und wurde in wichtigen Punkten verbessert.



Nach wie vor wendet sich SU-27 Flanker an Hobbypiloten. Mit Handlung und Action geizt das Programm.



Vor allem die grafische Darstellung des Himmels wurde mit Texturen verbessert.

Die deutsche Version weist bereits all die Bugfixes auf, die Besitzer der englischsprachigen Software per Update installieren müssen. Die hardwareintensive Simulation, die das Flugmodell des russischen High-Tech-Jets angeblich perfekt nachbildet, ist zwar netzwerkfähig, besitzt einen durchaus brauchbaren Missions-Editor und läßt sich dank Windows vorbildlich bedienen, die mitgelieferten Missionen sind aber derart langweilig, daß wohl nur Piloten der SU-27 Flanker an der Simulation reizvoll finden. Leider hat sich an den Missionen nichts geändert, immerhin wurde die Grafik mit Himmelstexturen und einer neuen Sonne (!) verbessert. Auch das spröde Gameplay wurde mit Wingmen-Nachrichten, verbesserter Kollisionsabfrage und einigen sinnvollen Tastenbelegungen an den Stand der Technik herangeführt. Sogar eine Dogfight-Ansicht, in der das eigene und das feindliche Flugzeug zu sehen ist, wurde eingebaut. Zahlreiche kleine Verbesserungen perfektionieren den Realismus der Simulation, machen sich im Gameplay jedoch nicht bemerkbar.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 9 MB	General Midi
CD 86 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler im Netzwerk

RANKING

Flugsimulation

Grafik	41%
Sound	30%
Handling	45%
Spielspaß	38%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ausreichend

Ripper

Jake the ...

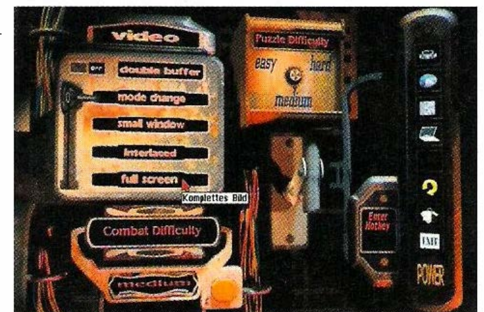
Keine zwei Monate nach der Erstveröffentlichung kann Gametek die übersetzte deutsche Version seines interaktiven Spielfilms präsentieren. Das Spiel um einen neuzeitlichen Jack the Ripper - namens Jake - profitiert aufgrund der vielen Dialoge stark von der Übersetzung.

Bereits nach kurzer Zeit wird klar, warum Gametek so schnell arbeiten konnte: während es durchaus verzeihlich ist, daß die Originalverpackung nur um einen Hinweisaufkleber ergänzt wurde, hätte man von der Übersetzung des Spiels mehr erwarten können. Alle Grafiken wurden komplett beibehalten, nur der Mauscursor enthält beim Darüberfahren die jeweiligen Übersetzungen. Aus künstlerischer Sicht zu begrüßen ist auch, daß die Lieder von Blue Oyster Cult nicht übersetzt wurden. Da sich aber auch hierin Hinweise auf die Lösung der sehr schwierigen Rätsel befinden, macht die Übersetzung einen eher unfertigen Eindruck. Immerhin wurden die endlosen Dialoge eingedeutscht. Was man bei echten Spielfilmen nicht mehr bemerkt oder billigend in Kauf nimmt, macht bei einem interaktiven Spielfilm, sei er auch so ausgereift wie Ripper, einen eher schlechten Eindruck.

Harald Wagner ■



Nur die brutale Todesart scheint die Opfer des Meuchelmörders Ripper miteinander zu verbinden.



Da die Grafiken unverändert blieben, muß der Mauscursor die Übersetzung liefern.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 7 MB	General Midi
CD 3953 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interaktiver Spielfilm

Grafik	90%
Sound	85%
Handling	81%
Spielspaß	70%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Judge Dredd

Ich bin das Gesetz!

„Ich bin das Gesetz". Unter diesem Motto lehrt Judge Dredd, der mundfaule Gesetzeshüter, den Straftätern der Zukunft das Fürchten. Nachdem 1995 der Kinofilm, mit Sylvester Stallone in der Hauptrolle, nur mäßige Erfolge erzielte, will das gleichnamige Spiel unter der Flagge von Acclaim nun höher hinaus.

Seit dem großen Atomkrieg im Jahre 2070 befindet sich die verstrahlte Erde in einem chaotischen Zustand. Die meisten Menschen haben sich auf der Flucht vor der gesundheitsschädlichen Radioaktivität und mutierten Lebewesen in riesigen Städtekomplexen, den Mega Cities, zusammengefunden. Diese Städte sind durchsetzt mit Gewalt und Kriminalität. Gegen dieses üble Treiben stemmen sich die Judges, erbarmungslose Friedenshüter, deren Gesetz mit der Waffe geschrieben wird.

Der Weg in eine bessere Welt führt Dredd durch 12 verschiedene Episoden, in denen jeweils zwei Aufträge zu erfüllen sind. Das Primärziel besteht in der Erfüllung einer taktischen Anweisung des HQs, die zu Beginn der Mission übermittelt wird. Nebenbei müssen sämtliche Bösewichter verhaftet oder eliminiert werden. Hierzu stehen 9 verschiedene Geschoß-Typen zur Verfügung, mit denen Dredds Waffe „Lawgiver" bestückt werden kann. Für übertriebene Gewaltbereitschaft braucht sich hier niemand zu schämen, denn von den 25 verschiedenen Finsterlingen sind nur die wenigsten bereit, sich widerstandslos Handschellen anlegen zu lassen.



Durch das Polizeiregister erhält Dredd wichtige Informationen über seine zahlreichen Gegenspieler.



Gefangenenaufstand im Zellenblock. Da ist der schwerbewaffnete „Judge" natürlich sofort im Anmarsch.



Das Recht zu schweigen wird vom üblen Mob in aller Regel nicht wahrgenommen - wen kümmert´s, solange genug Munition da ist?

Altbewährtes Strickmuster

Nach traditioneller Jump & Run-Manier präsentiert sich das Aktionsfeld in der üblichen Zweidimensionalität übereinander angeordneter Plattformen, auf denen nützliche Utensilien herumliegen und obskure Gesellen ziellos umherirren.

Technisch besticht Judge Dredd, ähnlich wie die Filmvorlage, eher durch seine Mittelmäßigkeit. Betrachtet man das graphische Styling, so stellt man fest, daß es im Jump & Run-Bereich schon sehr viel Besseres gegeben hat. Die etwas monoton gestalteten Levels sowie das leicht kantig langgestreckte Erscheinungsbild der Figuren (ist Stallone doch eher gedrungene 160 cm zum Quadrat), erinnern hier und da an eine der zahlreichen Morvel-Umsetzungen. Das Scrolling ist bisweilen etwas verwirrend, da es bei einer Richtungsänderung der Spielfigur teils bildschirmweise erfolgt. Lediglich die bewegten Polygon-Animationen der Gegner, die über verstreute Terminals abgefragt werden können, geben Anlaß zu Verzückung. Vielleicht etwas zu wenig, um den Erfolg des Kinostreifens zu übertrumpfen.

Oliver Menne ■

Statement



„Der Verstand ist die stärkste Waffe", philosophierte Stallone bereits in Rambo II. Da hätte man bei Acclaim mal besser hingehört, denn gerade ein wenig Taktik und Strategie, die in manchen Jump & Run-Spielen der neueren Generation bereits Einzug gefeiert haben, werden bei Judge Dredd schmerzlich vermißt. Da zeigt sich wieder einmal, daß es scheinbar unmöglich ist, einen Kinofilm in ein gutes Spiel zu konvertieren. Die vorzügliche Jump & Run-Kost der letzten Monate zeigt, daß es auch anders geht.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 12 MB	General Midi
CD 20 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Jump & Run

Grafik	58%
Sound	62%
Handling	72%
Spielspaß	50%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	mangelhaft

Shellshock

Rapper-Justice

Was geht ab, Mr. Man? Unheimlich cool drauf sind die Wardenz mit ihren Shades und dem Khaki-Outfit. Pretty tough obendrein. Und immer einen lässigen Spruch auf den Lippen. Von New York City aus fighten fünf Rapper-Kids mit ihren Tanks gegen die Bad Guys dieser Welt...

So stellt sich das wohl so mancher Halbwüchsige gerne vor: mit seiner Clique haust er in einer heruntergekommenen Blechbaracke und bringt von dort aus dem spießigen Establishment bei, was Gerechtigkeit ist. Wenn das nur alles soooo einfach wäre!

Die Wardenz haben nur zwei Dinge im Sinn: Rap und das, was einer ihrer Songs programmatisch verkündet: „Keepin´ da Peace". Mit ihren Panzern fahren sie Einsätze in aller Welt, wo immer sie ihr Bass Mr. Man hinbeordert. Auch vor einem Eingreifen in den jugoslawischen Bürgerkrieg schrecken sie nicht zurück - wie heldenhaft! Oder doch eher geschmacklos?

Von allem etwas

Die Kids geben sich ungeheuer individualistisch. Trotzdem klauen sie sich ihren „Stil" aus den verschiedensten Ecken zusammen. So weckt die Einleitungssequenz von Shellshock Erinnerungen an Command & Conquer, das Spielprinzip selbst basiert wohl auf Werken wie Tank Commander oder Armored Fist, und die Ingame-Grafik hat ihre Wurzeln eindeutig bei id Software.



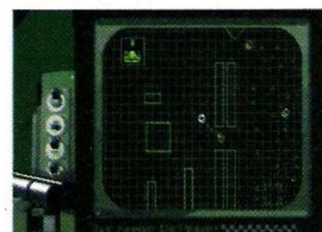
Fünf ultracoole Kids mit Sonnenbrillen und Khakihosen machen sich in Panzern auf, das Böse in der Welt zu bekämpfen. Die Hintergrundstories zu Computerspielen werden wirklich von mal zu mal haarsträubender...

Die Idee, ein Spiel mit Raps zu garnieren, verdient zweifellos Anerkennung, zumal in dem Titelsong der Appell zu Toleranz ebenso unüberhörbar ist wie die Aufforderung einzugreifen, wenn ein paar Schwachköpfe sich an wehrlosen Mitbürgern vergreifen. Doch das alles steht in seltsamem Widerspruch zum tatsächlichen Spielgeschehen. Statt ein „Kettensägen-Massaker" anzurichten, fährt man mit seinem Panzer halt das Terrain ab und zerbläst die Tanks der Gegner - wenn auch für den Frieden. Problematisch bleibt dieser Widerspruch allemal.

Herbert Aichinger



Die flüssige 3D-Grafik-Engine erinnert frappant an id-Software.



Eine taktische Karte hilft bei der Orientierung im Kampfgebiet.

Statement



Shellshock macht Spaß, wenn man es als simples Ballerspiel begreift. Ein ungutes Gefühl hatte ich allerdings, als ich die ultracoolen Rapper-Helden in ihren Tarnanzügen sah - hoffentlich nimmt sich die niemand zum Vorbild! Das Spiel läuft auf einem schnellen Rechner sehr flüssig, die Tastatursteuerung läßt sich individuell anpassen. Perfekt ist das Programm nicht, aber unterhaltsam!



Erleidet man den „Bildschirmtod", erweisen einem die übrigen Kids auf ungeheuer sentimentale Weise die letzte Ehre - schauderhaft!

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 226 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 8 Spieler im Netzwerk

RANKING

Action

Grafik	71%
Sound	78%
Handling	66%
Spielspaß	61%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Core Design
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Chaos Overlords

Mafia-Monopoly

Ein Alptraum wird wahr: gerade als die Menschheit glaubt, endlich den globalen Frieden verwirklicht zu haben, beginnen diverse Verbrecherorganisationen, sich mit roher Gewalt um die Vorherrschaft in den Städten zu schlagen. Das Zeitalter der Chaos Overlords ist angebrochen...

Alles hätte so schön sein können - endlich Friede auf Erden! Doch die Herrschenden der World United Solidarity (WUS) geben sich der Korruption hin und versuchen, die Bürger durch das rigorose Verbot von Waffen, Drogen und Pornographie unter Kontrolle zu halten. Jegliche Art von Vergnügung ist verpönt. Hier treten die Chaos Overlords auf den Plan: sechs ehemalige Mafiabosse und Konzernchefs rebellieren gegen die WUS. Einer dieser Overlords sind Sie. Bei Chaos Overlords handelt es sich um ein rundenbasiertes SciFi-Strategie-Game, das sehr viele Charakteristiken eines Brettspiels aufweist. So wird Ihnen als Aktionsfeld eine in Quadrate unterteilte Städteansicht präsentiert. Für die Overlords gilt es, den eigenen Einflußbereich möglichst weit auszudehnen und die Widersacher aus dem Rennen zu werfen. Verschiedene wählbare Aufgabenstellungen bestimmen das Spielziel: entweder kommt es darauf an, möglichst schnell viel Geld anzuhäufen, Sektoren durch Einflußnahme für sich zu gewinnen usw. - die gebotenen Einstellmöglichkeiten sind wirklich immens. Auch im eigentlichen Spiel stehen Ihnen alle erdenklichen Mittel zur Verfügung: Sie entwickeln neue Waffen, rüsten Ihre Gangs damit aus und lassen diese mit Überzeugungskraft, Bestechung oder purer Gewalt operieren.
Vorbildlich sind die Multiplayer-Features des Programms: bis zu sechs Spieler können im Internet, im TCP/IPNetzwerk, per Modem oder über die serielle Schnittstelle um die Vorherrschaft kämpfen! Grafisch wird vor allem statische Kost geboten, während die Musik auf der ganzen Linie überzeugen kann.

Herbert Aichinger ■

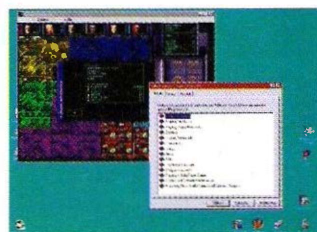
Statement



Chaos Overlords entfaltet seine Stärken so richtig erst im Multiplayer-Modus; wer sich alleine den Computermafiosi entgegenstellt, wird die mit zunehmender Rundenzahl immer langwieriger werdende Mausklickerei ziemlich öde finden. In einem zünftigen Netzwerk-Turnier mit Freunden kann Chaos Overlords jedoch durchaus mit dem Charme eines guten Brettspiels gleichziehen.



Der Kampfmodus von Chaos Overlords bietet sich reichlich unspektakulör in einem nur spärlich animierten Fenster dar.



Ganz im Win95-Styling: die ausführliche Online-Hilfe.



Die Höhe der Köpfe klärt über den Spielstand auf: Derjenige, der am schnellsten das obere Ende der Fahnenstange erreicht, liegt vorne.



Bei dieser Fülle von Einstellungsmöglichkeiten können Sie sich Ihr Spielziel auf lange Sicht immer wieder neu definieren.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 15 MB	General Midi
CD 23 MB	Audio

REQUIRED
486DX-2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu sechs Spieler

RANKING

Strategie

Grafik	68%
Sound	77%
Handling	72%
Spielspaß	61%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	New World Computing
Preis	ca. DM 89,95
CD-Advantage	mangelhaft



Urban Runner

Metropolitan Soap Opera

Es kann passieren, was will - Sierra ist IMMER schneller als alle anderen: Ungeachtet von Under a Killing Moon, Ripper und zig ähnlichen Spielen bringt der französische Ableger Coktel Vision den „ersten komplett interaktiven Thriller", und das auf vier CD-ROMs. Das Sensationelle daran: er ist „wirklich interaktiv". Na, das wollen wir doch mal sehen...

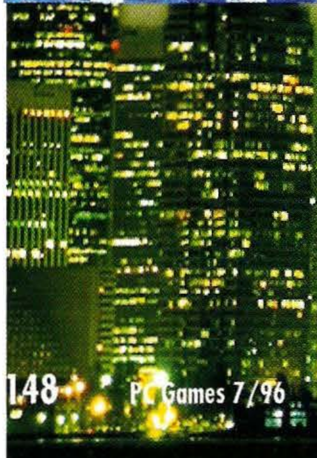


Adda, die Geliebte des tags zuvor ermordeten Drogendealers Antonio Marcos, tröstet sich umgehend mit Max, der dem Flirt keineswegs abgeneigt ist.



Das Inventory können Sie sowohl mit der rechten Maustaste als auch in der Menüleiste aufrufen.

Schönen guten Abend, mein Name ist Barbara Eligmann - wenn Sie diesen Satz hören, recherchieren Leute wie Max Gardner, der smarte Hauptdarsteller von Urban Runner, bereits an ihrem nächsten Fall. Max ist Boulevard-Journalist, hat den Drogenhändler Marcos bei zwielichtigen Geschäften geknipst und erpreßt ihn nun damit. Als Übergabeort für ein beträchtliches Schweigegeld wird eine öffentliche Sauna gewählt, doch Max findet nur noch die Leiche des Dealers vor. Marcos' Leibwächter, der vor der Tür gewartet hat, hält den rasenden Reporter für den Täter und gedenkt, ihn umzulegen. Es folgen wilde Verfolgungsjagden über die Dächer einer Großstadt, unangenehme Zusammentreffen mit abgebrühten Profi-Killern und den Fahndern eines etwas übereifrigen Polizei-Inspektors, aber auch heftige Turteleien mit Adda Weiß, der verführerischen (Ex-)Geliebten des Ermordeten, die Max bei der Klärung des Falls unterstützt und vom Spieler zeitweise gesteuert wird.



Keine Macht den Drogen

Urban Runner besteht, abgesehen von einigen gerenderten Objekten in den Kulissen, fast vollständig aus Videosequenzen, die viereinhalb Monate lang an echten „Sets" aufgenommen wurden; satte 180 Minuten Film-Material kommen zum Einsatz. Silvan Boris Schmid (The Last Dynasty) führte dabei Regie und bekam prominente Schützenhilfe von Projektleiterin und Co-Autorin Muriel Tramis, die Ihnen sicher als Schöpferin von Lost in Time und der Goblins-Trilogie ein Begriff ist. Das merklich großzügig dimensionierte Budget ermöglichte eine ganze Reihe von Stunts und Special Effects; außerdem hat der Einsatz der tragbaren, actionfilm-bewährten „Steadycam" absoluten Pionier-Charakter.

Spielprinzip und Handling unterscheiden sich hingegen kaum von vergleichbaren Programmen: Man wandert von einer SVGA-Location zur anderen und tippt massenhaft „Geheim-Codes" ein, die aus den seltsamsten Quellen stammen. Adventure-Freaks, die gewohnt sind, in aller Ruhe in fremden Schubladen herumzustöbern, gemütlich mit den Figuren zu plauschen und allerhand Zweckdienliches anzuhäufen, werden mit Urban Runner nicht glücklich. Nur selten wird Ihnen eine Verschnaufpause gegönnt; meistens herrscht ein ziemlich knapp bemessenes Zeitlimit. Die Folge ist, daß man panisch auf den Screens herumklickt, nach fitzeligen Details sucht und dann doch



Logisch? Max benötigt unbedingt eine der Uhren, die ein Trickspieler als Preis ausgesetzt hat. Obwohl sich der Protagonist als Polizeibeamter ausgibt und so die Ware einfach konfiszieren könnte, läßt er sich auf Freispiele (!) ein, von denen mindestens drei gewonnen werden müssen.

Statement

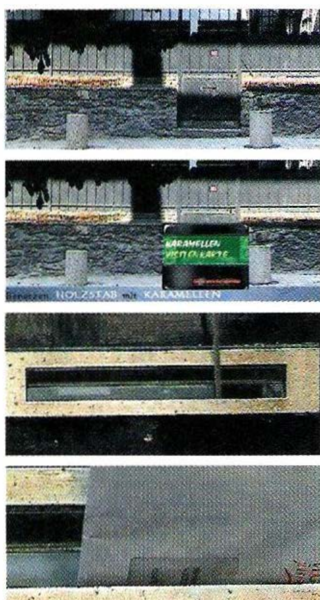


Das kommt davon, wenn sich Projektleiter, Drehbuch-Autor, Regisseur und Darsteller offenbar nicht ganz einig sind, ob sie eine Parodie, einen richtigen Thriller oder vielleicht was ganz anderes aus dem aufgeblähten Stoff machen sollen. Drogenbosse, Mikrofilme mit brisantem Inhalt, politische Verwicklungen, an jeder Ecke ein Killer, die Polizei auf den Fersen, Schlägertypen, die eigentlich auf einen Gerichtsvollzieher warten, aber aus unerfindlichen Gründen den guten Max verdreschen - aus dem Material könnte man locker zwei James Bond-, drei Derrick- und vier Lindenstraße-Folgen zaubern. Die Ausnahmestellung, die sich aufgrund der ersten Sequenzen andeutete, wurde vom Resultat in keinster Weise bestätigt. Wirklich sehenswert ist nur das Steadycam-Intro mit dem herumbollernden Leibwächter im Nacken, unmittelbar danach bricht die Story röchelnd zusammen. Diagnose: Widersprüchlichkeiten am laufenden Band. Der vorurteilsfördernde Interactive Movie macht wegen seiner unbestrittenen Dynamik sicherlich Laune, aber fangen Sie bloß nicht an, über den (Un-)Sinn Ihres Tuns zu philosophieren. Gabriel Knight 2 bedeutete für Genre-Marktführer Sierra einen großen Schritt nach vorn, Urban Runner taumelt qualitativ zwei Schritte zurück.

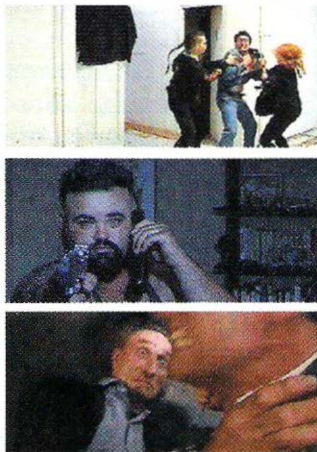
„stirbt", um beim nächsten Anlauf das Wandschränkchen eine Millisekunde früher zu öffnen - damit kommt auch der Gelegenheits-Spieler klar.

Easy going

Wenn nach durchschnittlich 20 Stunden die Schlußsequenz über den Monitor rauscht, kann man nur den Kopf schütteln, wenn Coktel Vision ernsthaft davon ausgeht, daß Urban Runner „den besten Hitchcocks Konkurrenz machen könnte". Gegenargument Nr. 1: die Story - überladen, klischeehaft und besetzt mit unglaubwürdigen Charakteren. Selbst Max und Adda haben das Profil eines Formel 1-Slicks. Zweitens: Präsentation - die Videobilder sind definitiv NICHT „bildschirmfüllend" - das hat nach monatelanger diesbezüglicher Propaganda inzwischen auch der Hersteller gemerkt. Bei der Maximal-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten verbleiben nämlich häßliche Ränder, die die Grafik auf ein Netto-Bild von tatsächlichen 630 x 270



Der Briefkasten, der unerreichbare Umschlag, der Holzstab, das Karamellbonbon und ein weiteres gelöstes Problem.

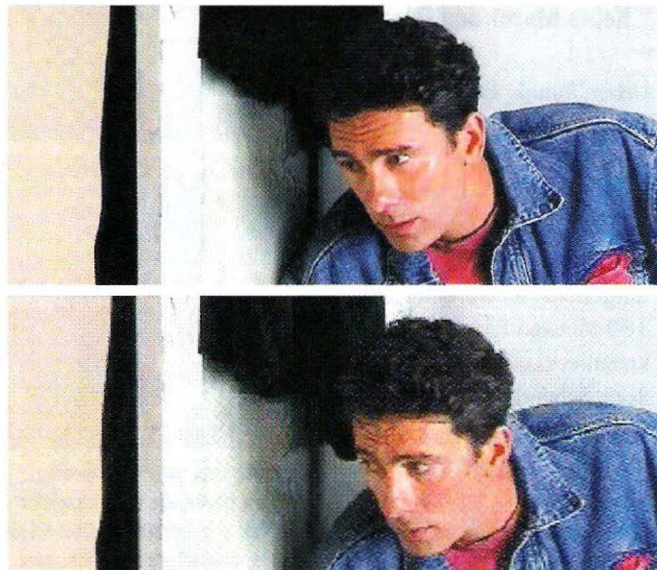


Obacht geben, länger leben: Erst wenn eine tödliche Gefahrenquelle entschärft wird, übersteht Max die jeweilige Filmsequenz.

Pixel reduzieren. Punkt 3: Synchronisation - eine komplett deutsche Fassung ist an sich ein edles Ansinnen. Das nächste Mal nehmen wir dann aber fähigere Sprecher, ja? Auf diese Weise würde man emotionslos heruntergeratterte Phrasen vermeiden.
Aus Spielersicht entscheidender vierter Aspekt: die Rätsel. Urban Runner ist ein keinesfalls überragender, sondern ein typischer Interactive Movie von Sierra - wer einen gespielt hat, kennt sie alle. Es sind noch keine zehn Minuten vergangen, und schon darf man einen losen Stein aus einer Mauer puhlen - eine der leichtesten Übungen für Phantasmagoria-Kenner. Das eingleisige Programm läßt Ihnen kaum Spielräume: Entweder Sie halten die vorgesehene Reihenfolge ein oder man läßt Sie immer und immer wieder an einem bestimmten Problem scheitern. Sobald man gezwungen ist, etwas auf gut Glück auszuprobieren, haben Puzzles nichts mehr mit Kombinationsgabe oder Cleverness zu tun.

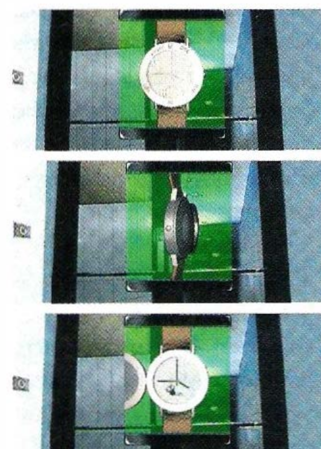
Verfolgungswahn

Der eigentliche Hammer: Urban Runner leidet unter etli-



Der kleine Unterschied: Gestochen scharfe Standbilder, aber grobkörnige Verpixelung in den Filmsequenzen.

chen deftigen Design-Mankos der logischen Art. Bestes Beispiel: Wenn der eingangs erwähnte Leibwächter aufgrund einer quer über die Stiegen gespannten Angelschnur (raffiniert, raffiniert) eine Keller-Treppe hinunterstürzt, dann beschlagnahmt Max nicht wie jedes halbwegs pfiffige Kerlchen den Tür-Schlüssel oder den Revolver seines bewußtlosen Verfolgers, sondern dessen Nagelfeile (!) - vermutlich in der irrigen Annahme, daß Leute mit gepflegten Patschhändchen unter Artenschutz stehen. Derlei Merkwürdigkeiten gibt es viele, und man mag sie Muriel Tramis' Goblins noch verzeihen, aber wohl



Alle Gegenstände können mit der „3D-Lupe" von allen Seiten betrachtet und manipuliert werden.

kaum einem interaktiven Spielfilm mit einigermaßen realistischem Szenario.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	General Midi
CD 2298 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interaktiver Spielfilm

Grafik	65%
Sound	75%
Handling	60%
Spielspaß	61%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Competition: Formula One Grand Prix 2



Ende Juni können Sie zu Ihrem Händler durchstarten: Nach dem erfolgreichen Grafik-Tuning von Formula One Grand Prix 2 hat der MicroProse-Rennstall endlich grünes Licht für den Release dieser sehnlichst erwarteten Simulation gegeben.

Der mehrmonatige Boxenstop bei Geoff Crammond hat sich gelohnt: Die spürbar erhöhte Performance der Grafik-Engine - sowohl im VGA- als auch im SVGA-Modus - liefert Formel 1-Feeling pur. Von der unübertroffenen Realitätsnähe (u. a. dank der Original FIA-Lizenz), der überaus präzisen Steuerung und der daraus resultierenden Spielbarkeit können Sie sich in Kürze an Ihrem eigenen PC überzeugen.

Aus Anlaß der Veröffentlichung von F1GP2 verlost die deutsche MicroProse-Niederlassung in Kooperation mit PC Games eine Reihe wertvoller Preise, die das Herz jedes Formel 1-Fans höher schlagen lassen.

1. PREIS

Nur ein echtes Formel 1-Rennen ist realistischer als F1GP2. Daher erleben der Gewinner und eine Begleitperson den WM-Lauf am Hockenheimring um den Großen Preis von Deutschland live mit: MicroProse spendiert zwei der begehrten Karten für den Renntag (28. Juli 1996) - inklusive Übernachtung und Anreise.

2. PREIS

Zu einer edlen Renn-Simulation gehört ein edler Joystick. Das seit kurzem erhältliche Steuerrad Thrustmaster T2 genügt höchsten Ansprüchen und ist genau das Richtige für F1GP2-Fans, die das Programm voll ausreizen möchten.

3.-5. PREIS

Je eine Original MicroProse-Jacke

6.-10. PREIS

Je ein Original MicroProse-T-Shirt

DAS QUALIFYING

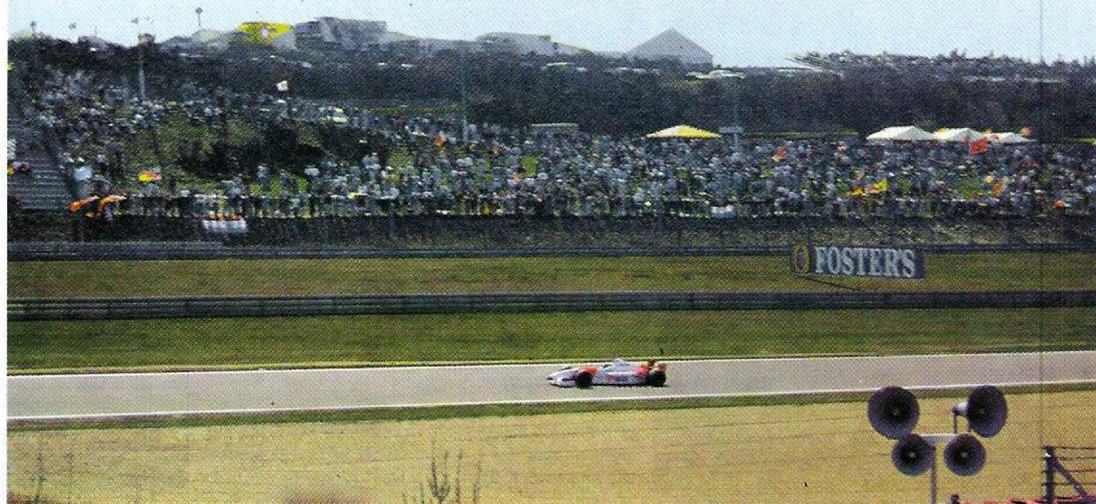
Tippen Sie den Sieger beim Großen Preis von England in Silverstone am 14. Juli 1996!

Bekommt Ferrari die technischen Probleme mit dem neuen Wagen in den Griff? Gelingt Michael Schumacher erneut der Sprung auf's Siegertreppchen? Oder setzt Damon Hill seinen scheinbar unaufhaltbaren Siegeszug vor heimischer Kulisse fort? Wie sind die McLaren- und Benetton-Piloten einzuschätzen? Auch die vermeintlichen Außenseiter sind immer für eine Überraschung gut, wie das Rennen in Monaco gezeigt hat.

Mit einigen Kenntnissen der Formel 1-Szene und etwas Glück sind Sie am Hockenheimring dabei und können Ihrem Favoriten vor Ort die Daumen drücken. Den Namen des Fahrers schreiben Sie auf eine Postkarte und senden diese bis spätestens 10. Juli 1996 an folgende Adresse:

Computec Verlag GmbH & Co. KG • Redaktion PC Games • Kennwort: MicroProse
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

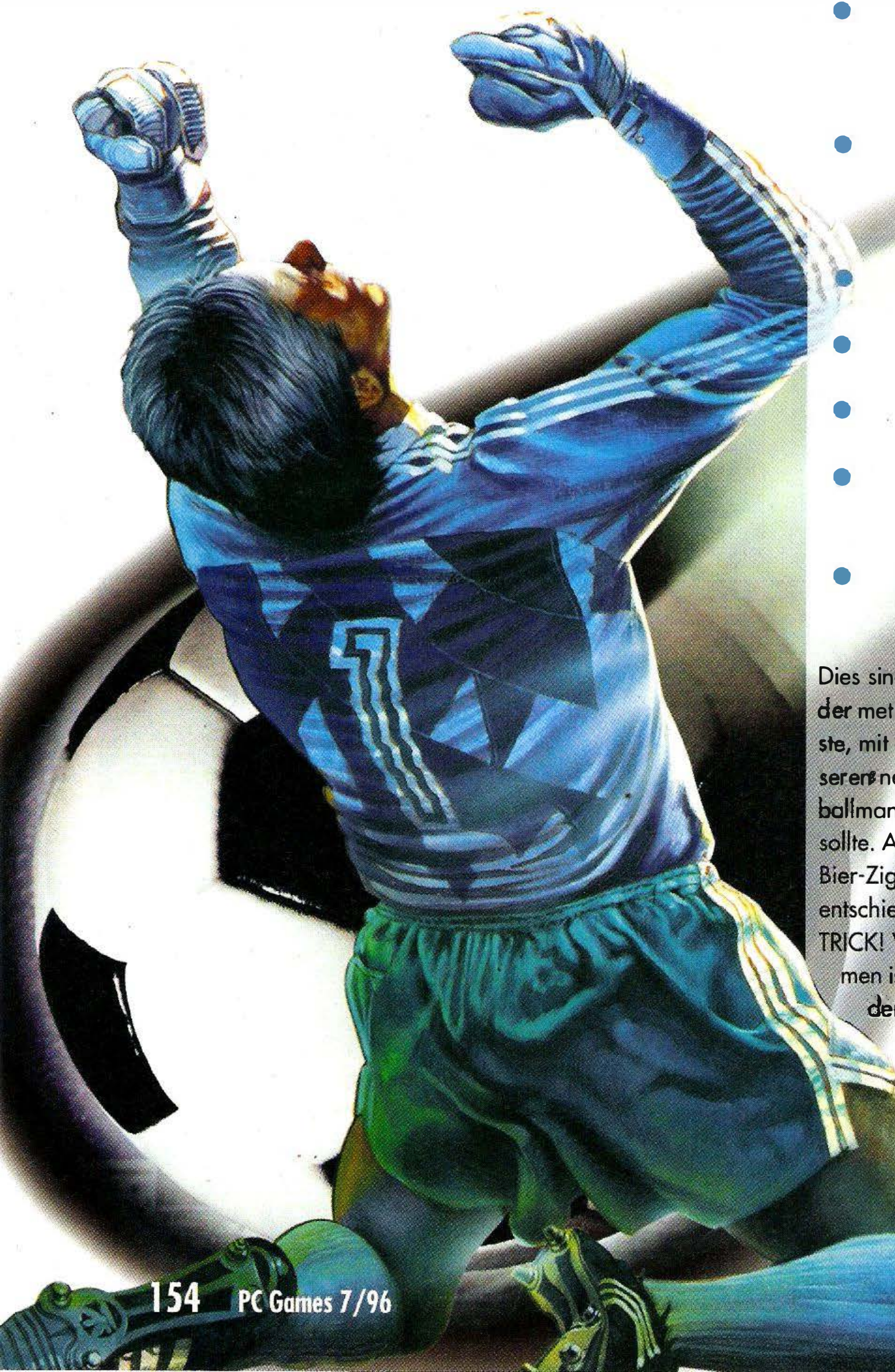
Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los; die Gewinner werden von uns direkt benachrichtigt.



Die HATTRICK! WINS-Chronik, Teil 1

Titelverteidigung

Exklusiv in PC Games: Wolfgang Merkens, Projektleiter von Ikarions neuem Fußballmanager HATTRICK! WINS, schildert Ihnen in dieser und den nächsten beiden Ausgaben die Höhen und Tiefen seines Teams während der Entwicklungs-Phase. Getreu dem Herbergerschen Motto „Das nächste Spiel ist immer das schwerste" können Sie in der ersten Folge am praktischen Beispiel mitverfolgen, welche Überlegungen am Beginn eines solchen Mammut-Projekts stehen.



Am Anfang war das Wort

- **Abpfiff - Abseits**
- **Bertis Wunderknaben (Super-Berti)**
- **Bundesliga Fußball Manager**
- **Einwurf - Abstoß - Gegenstoß**
- **Fehlpaß - Steilpaß (Bergpaß)**
- **Halbzeit (Mahlzeit)**
- **HATTRICK Verlängerung - Schon wieder HATTRICK**
- **Der Konter - Die Viererkette (The incredible four cordon)**
- **La Ola - La Liga - La Bomber**
- **Pressing (frisch gepreßt)**
- **Strafstoß - Elfer (Elf Freunde)**
- **Grätsche (Blutgrätsche) - Blood Soccer**
- **Zweikampf - Kampfspiel - Liga Battle**

Dies sind nur einige Titel aus der meterlangen Vorschlagsliste, mit der ein Name für unseren neuen Windows-Fußballmanager gefunden werden sollte. Am Ende einer langen Bier-Zigaretten-Pizza-Nacht entschieden wir uns für HATTRICK! WINS. In diesem Namen ist alles drin: Zum einen der Titel unseres erfolgreichen ersten Fußballmanagers und zum anderen der Hinweis auf Windows. Klasse, wa?

Psychologisches Intermezzo

„Durch die Wiederverwendung des Begriffes HATTRICK wird dem Kunden eine solide Kontinuität signalisiert, die in seinem Unterbewußtsein ein partielles Aufflackern positiver Kindheitserinnerungen auslöst. Der Begriff WINS wird vom narzißtischen Über-Ich mit Begriffen wie 'gewinnen', 'Siegertyp' und 'Arnold Schwarzenegger' assoziiert. Derart stimulierte Wünsche des Kunden führen unweigerlich zum Kauf des Produkts." Danke Sigmund!

Warum Windows 95 ?

Fakt 1:
Laut Prognosen von ernstzunehmenden Experten wird Windows 95 bis Ende 1996 bei den PC-Betriebssystemen einen Marktanteil von 62% haben und ein Jahr später sogar fast 74%.

Fakt 2:
Unser oberstes Prinzip lautet: Kohle machen!

Fazit:
Deshalb wird HATTRICK! WINS für Windows 95 gestrickt. Aus rein sentimentalen Gründen kann das Programm auch noch unter Windows 3.x gespielt werden. Alles klar?

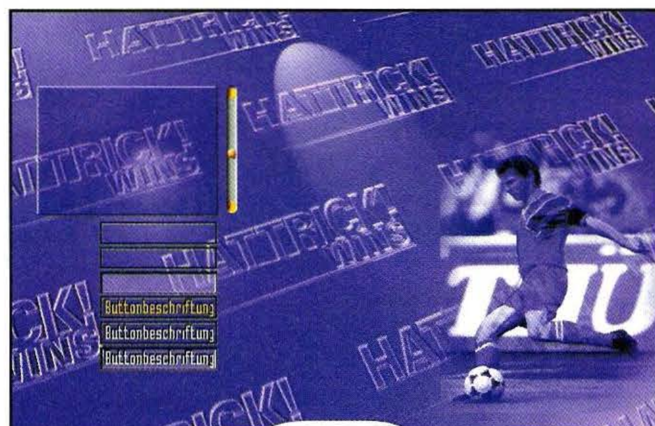
Die wahre Entstehungsgeschichte

Die Idee zu HATTRICK! WINS entstand schon vor vielen Jahren in den Köpfen einiger Ikarion-Mitarbeiter - lange bevor der erste PC erfunden wurde. Später entwickelten wir eine zweidimensionale Fraktalgrafik-









Aller Anfang ist schwer: Zwischen dem ersten grafischen Entwurf (noch mit altem Namen) und dem aktuellen Design liegen mehrere Wochen.

Engine für den Amiga, die dann auf den PC portiert wurde und bei dieser Gelegenheit eine weitere Dimension dazugewann. Die resultierende 3D-Landschaft war blau eingefärbt und simulierte räumliche Tiefe, indem nach „hinten" hin die Landschaftsfarben ins Schwarze abglitten. Einigen von uns dämmerte jedoch bereits damals, daß dies nichts, aber auch gar nichts mit einem Fußballmanager zu tun hatte.
Das erste Konzept zum jetzigen Spiel entstand an einem nebligen Sonntagmorgen, als Chefprogrammierer Franz Stradal und ich gerade massenweise Luftschlangen bemalten. Anschließend folgte noch ein hochprozentiger Umtrunk mit unserem Geschäftsführer Norbert Beckers, und zusammen arbeiteten wir drei eine Idee aus, die bereits einige Monate später ernsthaft in Angriff genommen wurde. Vom ursprünglichen Einfall, ein Formel-Eins-Unterwasser-Rennen zu produzieren, blieb im Prinzip nur noch die Farbe Blau - alles andere wurde komplett umgeworfen.

„Da hätte man mehr draus machen können!"

Dies ist in der Regel unser zweiter Gedanke, nachdem wir ein neues Game fertiggestellt haben (Unser erster Gedanke: Hauptsache reich!). Nicht anders war es auch bei HAT-TRICK!, mit dem wir 1995 einen großartigen Erfolg verbuchen konnten. Die grundlegenden Zutaten für einen noch besseren Nachfolger waren auch schnell gefunden:

- **Die Stärken von HATTRICK! übernehmen und ausbauen!**
- **Versäumte Features sowie völlig neue Ideen integrieren!**
- **Die Berücksichtigung zahlreicher Kundenwünsche!**
- **Die gesamte technische Umgebung auf den neuesten Stand bringen!**
- **Flexible Optionen wegen möglicher Regeländerungen (z. B. Transfer)!**

„Das kann dem Spiel nur guttun!"

Fußballmanager gibt es wie Sand am Meer - da ist es natürlich verdammt schwer, etwas völlig Neues zu erschaffen. Deshalb haben wir schon frühzeitig unsere geballte Verbesserungswut auf die Perfektionierung vieler kleiner Details konzentriert.
Unser Anspruch war, HAT-TRICK! WINS in puncto „Benutzerfreundlichkeit" so weit zu optimieren, daß wirklich jeder Spieler dieses Programm intuitiv, also ohne stundenlanges Handbuchstudium, bedienen kann. Es muß ganz einfach Spaß machen, durch die Menüs zu surfen und auf Schalter zu klicken.

Nach wochenlangem Skizzieren fanden wir endlich unser Wunschsystem:

Voraussetzung dafür sind eine simple, aber intelligente Menüführung sowie ein durchdachtes Design, das nicht nur dem Auge schmeichelt, sondern auch durch seine Klarheit dem Spieler direkt signalisiert, was Sache ist.

- In jedem Bild ist eine Steuer- und Infoleiste vorhanden. Mit ihren drei animierten Steuerbuttons kann man jederzeit entweder a) zurück zum letzten Bild, b) zum Zentralmenü oder c) das nächste Spiel starten. Ein nicht animierter Button signalisiert, daß er im betreffenden Bild nicht gedrückt werden kann. Durch einfachen Mausklick können zusätzliche Infos von der Leiste abgerufen werden.
- Sobald die Maus einen Button oder eine Anzeige berührt, erscheint eine (abschaltbare) Onlinehilfe - Auswendiglernen ist also nicht mehr nötig. Zusätzlich gibt es einen jederzeit aufrufbaren „Menükompass" mit umfangreichem Stichwortregister.
- Jedes Menü hat maximal eine Unterebene. Dadurch bleibt das komplexe Spiel dennoch übersichtlich, und alle Optionen sind in Windeseile erreichbar - kein Menü-dschungel, kein Verirren!
- Der Spieler kann die Fontgröße sowie das Format aller Tabellen individuell einstellen - see, what you like!
- Bis auf wenige Ausnahmen wird das gesamte Spiel mit der Maus gesteuert, wobei deren Handhabung sich weitgehend an der WINDOWS 95-Logik orientiert.



Das Zentrum der Macht: Im Zentralmenü ist alles übersichtlich angeordnet und noch dazu blitzschnell erreichbar.



Work in progress: Hier sehen Sie einige der Bauteile, aus denen zur Zeit das Menü „Stadionumbau" gebastelt wird.

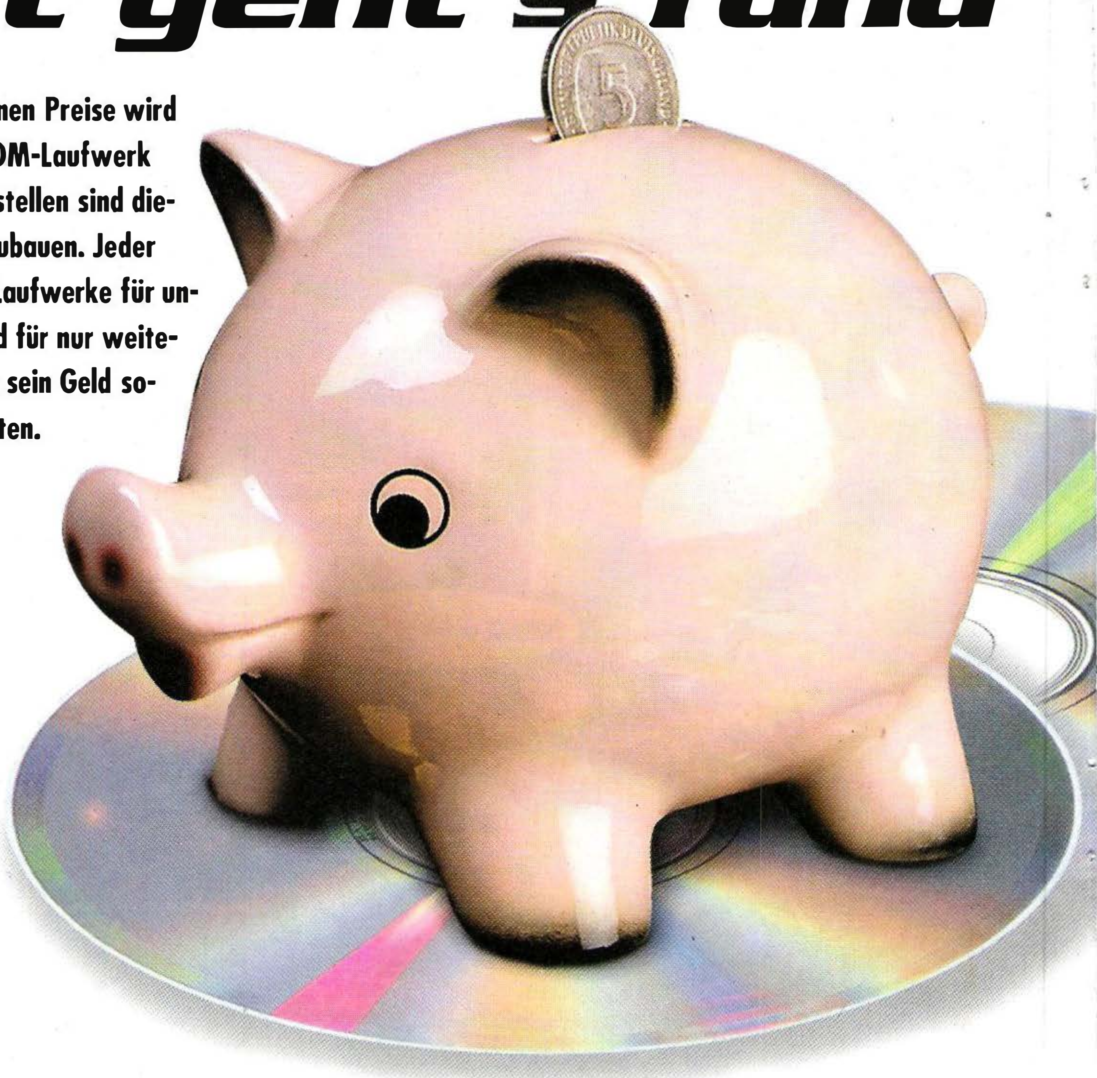
„Bleiben Sie dran!"

Nachdem dieser wichtige Grundstein gelegt war, kam der nächste (schwierigere) Schritt: Die Erstellung neuartiger Features, wie sie in dieser Form bislang in keinem anderen Fußballmanager zu sehen waren.
Dazu mehr nach der Werbung - äh, im nächsten Heft!

Preisgünstige CD-ROM-Laufwerke

Jetzt geht's rund

Wegen der drastisch gesunkenen Preise wird kaum noch ein PC ohne CD-ROM-Laufwerk verkauft, dank ATAPI-Schnittstellen sind diese auch für Laien einfach einzubauen. Jeder noch so kleine Händler führt Laufwerke für unter 100 DM im Sortiment, und für nur weitere 100 DM bekommt man um sein Geld sogar ordentliche Leistung geboten.



Eine Übersicht über die momentan erhältlichen Laufwerke im untersten Preissegment soll die folgende Aufstellung geben. Zum Test angetreten sind: das 4-fach-Speed-Laufwerk DR-UA124X von Pioneer, die 6-fach-Speed-Laufwerke Mitsumi FX 600, NEC CDR 1300-A und TEAC CD-56E sowie das 8-fach-Speed-Laufwerk VERTOS 800 ESD. Der Test wurde auf einem Pentium 133 unter Windows 3.1 durchgeführt, jedes Laufwerk mit den mitgelieferten Treibern als Single-Drive am zweiten EIDE-Port. Eine makrogesteuerte Suite aus verschiedenen Programminstallationen und Multimedia-Anwendungen diente uns zur Ermittlung eines praxisrelevanten Vergleichswertes: r-ein rechnerisch benötigt ein 4-fach-Speed-Laufwerk mit 140 ms Zugriffszeit dafür 84 Minuten. Der Wert „lineares Lesen" gibt die mittlere Geschwindigkeit an, die bei dem Lesen einer 650 MByte-Datei erreicht wurde. Um keine „Ausreißer" zu werten, wurde um den Mittelwert ein 90 Prozent-Intervall gelegt. Die Fehlerkorrektur wurde mit einer gezielt verkratzten CD-ROM und einer goldenen CD-Recordable ausgelotet: hier ging es nicht um Geschwindigkeit, sondern um das fehlerfreie Lesen.

Pioneer DR-UA 124X

Pioneers Laufwerk mit der beinahe anachronistischen Geschwindigkeit überschreitet im linearen Lesen seine theoretische Geschwindigkeit von 600 kByte/s bei weitem. Mit 616 kByte schneidet das DR-UA weitaus besser ab als 4-fach-Laufwerke anderer namhafter Hersteller. Trotz der gegenüber dem Testfeld geringen Geschwindigkeit konnte das Laufwerk unsere Benchmark-Suite innerhalb von 114 Minuten meistern, auch im Hinblick auf die etwas großzügig bemessene Zugriffszeit von ca. 150 ms ein äußerst achtbarer Wert. Die Fehlerkorrektur arbeitet sehr sicher, selbst die verkratzte CD-R konnte nach einigen Fehlversuchen fehlerfrei gelesen werden. Das Laufwerk macht einen sehr soliden Eindruck, von einem Hersteller wie Pioneer hätte man jedoch Audio-Steuertasten auf der Frontplatte erwarten können.



Das Pioneer DR-UA 124X gehört dank guter Verarbeitung und stabiler, schneller Datenübertragungsraten noch lange nicht zum alten Eisen.

Mitsumi FX 600

Der ehemalige Preisbrecher Mitsumi hat sich sämtlicher Vorwürfe angenommen und präsentiert das FX 600 in einer soliden Verpackung, mit einem echten Handbuch und vor allem einer verbesserten Fehlerkorrektur. Den Benchmark bestand das Laufwerk in gut 90 Minuten, dieser hohe Wert dürfte in erster Linie auf die hohe Zugriffszeit zurückzuführen sein - knapp 200 ms sind längst nicht mehr Stand der Technik. Mit 896 kByte/s war das FX 600 im linearen Lesen sehr flott unterwegs. Das Laufwerk wollte CD-Rs nur nach einigen Minuten Warmlaufzeit lesen, für Besitzer von CD-ROM-Brennern ein ärgerlicher Fehler. Kratzer auf herkömmlichen CDs störten die Software hingegen kaum, jeder Fehler wurde korrigiert. Auch bei Mitsumi fehlen die Audio-Steuertasten, die Schublade macht einen beängstigend wackeligen Eindruck.



Auch in der neuen Version des Mitsumi FX 600 gehört das Laufwerk nicht zu den schnellsten seiner Art.

NEC CDR 1300-A

Das Laufwerk des bekannten Herstellers hat den einzigen auf Anhieb funktionierenden Notauswurf aber mit Abstand das dünnste Handbuch im Testfeld. Im Gegenzug wartet das CDR 1300-A mit dem elegantesten Gehäuse und einer relativ stabilen Schublade auf, und sogar das Audiokabel ist nicht auf den Mitsumi/Panasonic-Standard beschränkt. Mit 87 Minuten erreichte das CDR 1300-A einen guten Wert, auch im linearen Lesen wurden mit 861 kByte/s annehmbare Raten erreicht. Die Fehlerkorrektur arbeitete nicht unbedingt atemberaubend schnell, dennoch wurde jeder Fehler erkannt und behoben. Wie üblich wurde auch hier auf Audio-Tasten verzichtet, dennoch macht NECs CDR 1300-A den besten Eindruck aller hier getesteten Laufwerke.



Hinter dem schicken Gehäuse verbirgt sich solide Technik.

TEAC CD-56E

Im Gegensatz zu NECs Laufwerk konnten wir TEACs CD-56E nie zum unfreiwilligen Herausgeben der CD überreden: der Notauswurf war offenbar defekt. Dafür entschädigte ein gutes, mehrsprachiges Handbuch, eine sehr solide Schublade und das im Lieferumfang enthaltene IDE-Kabel (das einzige im Testfeld). Sogar an Schrauben für den Einbau wurde gedacht. Mit 94 Minuten im Benchmark und 840 kByte im linearen Lesen gehört das Laufwerk zu den langsamsten 6-fach-Speed-Lesegeräten, die sehr gute und vor allem schnelle Fehlerkorrektur macht diese Werte im praktischen Einsatz aber wieder wett. Das Laufwerk hat weder mit stark verkratzten CD-ROMs noch mit CD-Rs Probleme, erst als wir (mutwilligerweise) auch die Beschichtung einer CD-ROM ablösten, mußte sich TEACs CD-56E geschlagen geben.



Mit dem CD-56E ist TEAC endlich ein gutes Low-Price-Laufwerk gelungen.

VERTOS 800 ESD

Von Elite erreichte uns das Vertos 800 ESD, eines der wenigen lieferbaren 8-fach-Speed-CD-ROM-Laufwerke. Das einigermaßen solide Laufwerk mit dem ausgesprochen häßlichen Design erreicht im Benchmark mit 76 Minuten einen enttäuschenden Wert, auch im linearen Lesen kann VERTOS mit 1.087 kByte/s nicht überzeugen. Die Fehlerkorrektur ist nicht hartnäckig genug, erst nach mehreren Versuchen war das Laufwerk in der Lage, unsere Test-CD fehlerfrei einzulesen. Das Laufwerk demonstriert, das bei achtfacher Geschwindigkeit erst einmal das Ende der vernünftigen Umdrehungszahl erreicht ist. Erst wenn durch leichtere Leseköpfe auch die Zugriffszeiten drastisch sinken, sind nutzbare höhere Datentransferraten möglich.

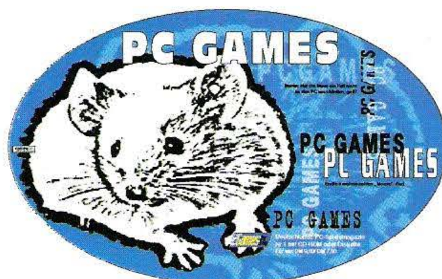


800 ESD: Trotz hoher Umdrehung nur wenig schneller als die Konkurrenz.

PC Games im Abo PC Games

1. PCG Mousepad

Zum meistgekauften PC-Spielemagazin, das ultimative PC Games Mousepad in limitierter Auflage.
Maße: 24 x 15 cm (oval)
Artikelnummer: 1077, Zuzahlung: keine.



2. T&T-Sammelordner

Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC GAMES Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten. **Artikelnummer: 995, Zuzahlung: keine.**



3. Spiele aus der PC GAMES CD-ROM Reihe



„DARK SUN" - Ein packendes Rollenspiel mit bildschirmfüllender Echtzeitgrafik und komplett deutschen Bildschirmtexten. **Artikelnummer: 1087, Zuzahlung: keine.**



„„Al Quadim" - Ein orientalisches Fantasy-Rollenspiel wie aus 1001 Nacht. Brilliante VGA-Grafik und phantastische Animationen. **Artikelnummer: 1089, Zuzahlung: keine.**



„„Der Clou" - Erlernen Sie das Handwerk eines Bankräubers. Die witzigen Bildschirmtexte sind komplett in deutsch. **Artikelnummer: 1088, Zuzahlung: keine.**

4. CD-ROM-Spiele im Juwel-Case

„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant." Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. **Artikelnummer 1080, Zuzahlung: keine.** „Retribution" - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. **Artikelnummer 1081, Zuzahlung: keine.** „Whale's Voyage" - Wirtschaftssimulation und Adventure in einem! **Artikelnummer: 1082, Zuzahlung: keine.**



5. CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases

Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf.
Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.
Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine





Software

Noch hält sich die Liste an erhältlichen Titeln in Grenzen. Wirklich interessant erscheinen nur Descent und Descent 2 von Interplay. Allerdings sollen schon bald weitere Titel folgen, wobei lediglich Test Drive von Accolade und Slipstream 5000 von Gremlin einen vielversprechenden Eindruck machen. Aufgrund der ausgezeichneten Hardware kann man aber davon ausgehen, daß auch andere Teams bald eine Unterstützung in Erwägung ziehen. Wir halten Sie auf dem laufenden.

SimulEyes VR

Raumgewinn

Virtual Reality war eines der Schlagwörter 1995. Mittlerweile hört man diesen englischen Fachbegriff nur noch selten, das Thema wurde in den vergangenen Monaten überstrapaziert. Mindware setzt jetzt auf ein ganz anderes Prinzip: mit den SimulEyes VR sollen Sie Computerspiele nun räumlich erleben können.

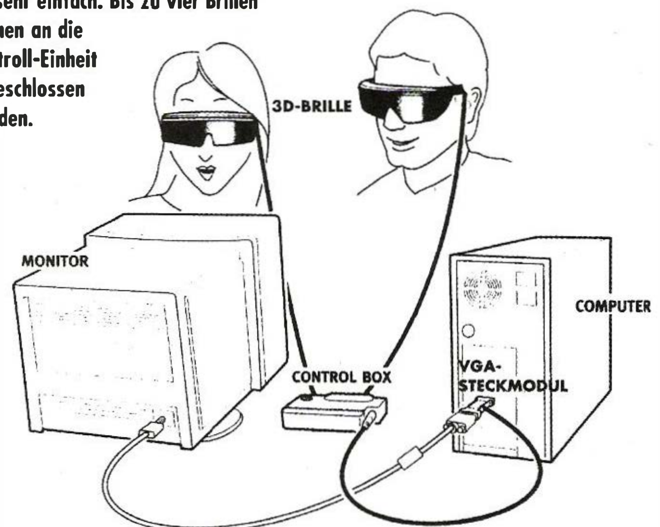
Das Funktionsprinzip dieser Brille ist kein großes Geheimnis und eigentlich seit Anfang der 80er Jahre bekannt. Diverse Fernsehsendungen wurden damals - mit Hilfe einer speziellen Rot-Grün-Brille - „drei-dimensional" ausgestrahlt. Der große Nachteil: man erhielt zwar ein räumliches, aber kein farbiges Bild. SimulEyes VR arbeitet mit einer sehr ähnlichen Methode, nämlich mit zwei Flüssigkeitskristallblenden, die sehr schnell zwischen der Ansicht für das linke und für das rechte Auge des auf dem Monitor gezeigten Bildes umschalten. Wenn Sie über kompatible Software verfügen, so sendet diese mit jedem Einzelbild eine Sychronisationserkennung, die den Blenden mitteilt, wann sie sich öffnen und wieder schließen sollen. Die Teilbilder wechseln dabei so schnell, daß sie vom Gehirn als einziges Bild wahrgenommen werden. So haben Sie nicht mehr den Eindruck, ein zweidimensionales Bild zu sehen, sondern nehmen statt dessen ein räumliches Bild mit echter Tiefendimension wahr.

Erstaunlich gute Ergebnisse

Was sich theoretisch nach einer revolutionären Technik anhört, liefert auch in der Praxis überraschend gute Ergebnisse. Beispiel Descent: mit SimulEyes VR scheinen die stählernen Killermaschinen nun wirklich zu schweben, die Gänge machen einen räumlicheren Eindruck, und vor allem die gleißenden Lasergeschosse, die auf den Spieler abgefeuert werden, haben es in sich und wirken so bedrohlich wie nie zuvor. Einziger Wermutstropfen: das Display flackert je nach Raumausleuchtung (je dunkler, desto besser) und kann die Augen schon nach kurzer Zeit überstrapazieren - das ist aber von Person zu Person unterschiedlich und daher schwer bewertbar. Ausgesprochen gelungen ist hingegen die Installation. Ein kleines Kästchen (das entweder über den VGA-Ausgang oder mit Batterien mit Strom versorgt wird) wird zwischen Grafikkarte und Monitorkabel geklemmt. Das war`s, mehr gibt es nicht zu konfigurieren. Der Preis hält sich im erschwinglichen Rahmen: das Komplettpaket kostet DM 299,- und eine Zusatzbrille DM 199,-

Oliver Menne ■

Info: Mindware, Postfach 2180 63170 Obertshausen



Die Installation der SimulEyes 3D erweist sich als sehr einfach. Bis zu vier Brillen können an die Kontroll-Einheit angeschlossen werden.

Spaceball Avenger und Alfa Commander Pro

Alles im Griff!

Moderne Joysticks bieten dem Spieler immer mehr Möglichkeiten der erweiterten Spielsteuerung. Es gibt Ruderpedale, Lenkräder, ja sogar Golfschläger mit eingebauten Infrarot-Sensoren. Viele dieser Neuerungen sind reiner Firlefanz, und nur wenige bringen dem Spieler echten Spielspaß-Zugewinn. Wir stellen Ihnen zwei neue Joysticks vor, die von den Anbietern in der zweiten Kategorie angesiedelt werden, sich in der Praxis allerdings teilweise als unpraktisch erweisen.

Der Spaceball Avenger

Am Spaceball erstaunt zunächst einmal das ungewöhnliche Design. Weder ein Steuerkreuz noch ein Knüppel ist auf dem futuristischen Gehäuse zu finden. Die Rolle dieser beiden Bedienteile wird von einem großen, blauen Plastikball übernommen, der auf den ersten Blick an eine Boccia-Kugel erinnert. Das ist er freilich nicht: Wenn man das Gehäuse des Avengers in die rechte und die Kugel in die linke Hand nimmt, kann man durch Drehbewegungen der Kugel seine Spielfigur steuern. Die Verwendbarkeit des 3D-Joysticks ist auf ein einziges Genre, nämlich 3D-Action-Spiele, beschränkt. Für jede andere Art von Spielen ist das ungewöhnliche Lenkungsprinzip mehr als unpraktisch. Zum einen sind Bewegungen über die X-, Y- und Z-Achse möglich, zum anderen kann der Ball auch nach vorne und hinten - vom Gehäuse weg oder zum Gehäuse hin - bewegt werden. Quake- oder System Shock-ähnliche Spiele profitieren von diesen zwei zusätzlichen Achsen, auf denen man sich bisher nur durch das Niederhalten einer zusätzlichen Taste bewegen konnte. So weit die positiven Anmerkungen, jetzt kommt die fällige Kritik: Leider ist es nicht möglich, den Spaceball an den Joystick-Port anzuschließen - es wird ein freier COM-Port benötigt (entweder die Maus oder das Modem müssen raus). Zum zweiten kann der Joystick nur mit Spielen benutzt werden, die seiner Treibersoftware bekannt sind. Leider ist die Auswahl momentan nicht gerade groß, der Hersteller verspricht aber laufende Updates. Weiterhin verursacht der Avenger durch seinen extrem kurzen Bewegungsspielraum schon nach kurzer Spielzeit Ermüdungserscheinungen in den Händen. Weitere Informationen zum Spaceball finden Sie auf der WWW-Seite des Herstellers (http://web.spacetec.com/).



Der Alfa Commander Pro



Beim Alfa Commander sticht die solide Verarbeitung von Anfang an ins Auge: an den Stellen, die hoher Belastung ausgesetzt sind, schützen Metallteile die Innereien dieses Sticks. Insgesamt sieben verschiedene Feuerknöpfe, zwei Schubkontroll-Regler und ein „Coolie-Cap" sind an Knüppel und Gehäuse untergebracht - weiterhin sorgen vier Saugnäpfe auf allen glatten Flächen. Die große Besonderheit beim Alfa ist ein Zwischenstecker, der beim Anschließen des Joysticks zwischen Tastatur und PC-Gehäuse gesteckt werden muß. Mittels dieser Direktverbindung kann der Joystick „Tastaturmakros" an den PC schicken, ohne daß eine Taste am Keyboard betätigt werden muß. Positiv: Der Stecker paßt nicht nur zu den üblichen DIN-Tastatursteckern, sondern auch zum kleineren PS/2-Format. Der Vorteil dieses Systems liegt auf der Hand - mittels einer einfachen Programmierroutine kann der Benutzer häufig gebrauchte Tastaturkommandos oder -kombinationen auf die sieben Joystickknöpfe verteilen und abspeichern. Der Alfa Commander bietet Speicherplatz für insgesamt vier verschiedene Sätze von Knopfbelegungen, zwischen denen sogar während eines Spiels umgeschaltet werden kann. Man hat also die Möglichkeit, bis zu 28 verschiedene Tastaturkommandos auf den Joystick umzulegen. Weitere Informationen zum Alfa Commander bekommen Sie bei der AB-Union Elektronik-Handels GmbH unter der Telefonnummer 089-3172810.

PC Games online

Das Internet taugt nicht nur als Informationsquelle, sondern auch als Konversationsmedium für Gleichgesinnte. Wie Sie bei einem Besuch der PC Games Online-Seite sicherlich bereits selbst bemerkt haben, gibt es dort in der Rubrik „ACTION/CAFE" einen gut besuchten Chat-Bereich. Die Möglichkeit, diesen Bereich für organisierte Konferenzen zu nutzen, wollen wir in Zukunft noch weiter ausbauen. In einer Art Feldversuch haben wir für Sie einige Chat-Termine zusammengestellt, bei denen die Redakteure der PC Games zu vorgegebenen Themengebieten befragt werden können. Wenn Sie zu den unten aufgelisteten Zeiten noch nichts vorhaben, sollten Sie auf jeden Fall einmal vorbeischauen. Wir freuen uns auf Ihre Teilnahme!

Plauderstündchen

http://www.pcgames.de

Chat-Termine



Konferenzleiter:
Harald Wagner

Termin:
Dienstag, 18. Juni
von 17.00-18.00 Uhr

Thema:
Hardware- und Systemfragen

Was taugen die neuen 3D-Beschleuniger-Karten? Wo finde ich einen Windows-95-Treiber für meine exotische XY-Grafikkarte? Wieviel Geld muß ich eigentlich ausgeben, um mir ein spieletaugliches Mini-Netzwerk auf die Beine zu stellen? Fragen über Fragen, die PC Games-Redakteur Harald Wagner Ihnen gerne beantwortet. Eine Stunde lang läßt sich der Hardware-Experte von Ihnen löchern.



Konferenzleiter:
Petra Maueröder (im Streitgespräch mit Rainer Rosshirt)

Termin:
Freitag, 28. Juni
von 18.00-19.00 Uhr

Thema:
Petra-Poster, Frauen und Computerspiele

PC Games-Redakteurin Petra Maueröder und Leserbrief-Onkel Rainer Rosshirt nehmen einander mal wieder kräftig auf die Schippe. Alle weiblichen Leser, die sich an diesen beiden Themen eventuell stören, werden gebeten, das Ganze nicht allzu ernst zu nehmen. Diskutiert werden das seit langem geforderte Petra Maueröder-Poster sowie Rainer Rosshirts „Lieblingsthema": Frauen und Computerspiele.



Konferenzleiter:
Thomas Borovskis

Termin:
Samstag, 29. Juni
von 15.00-16.00 Uhr

Thema:
Kritik und Anregungen zur PC Games, Vermischtes

Haben Sie eine brennende Frage, die in keine der anderen Rubriken paßt? Wollen Sie eine Anregung zur PC Games machen oder auch Kritik anbringen? Dann ist dieser Termin am Samstag nachmittag genau das Richtige für Sie - hier können Sie Ihr Herz ausschütten. PC Games-Redakteur Thomas Borovskis wird Ihnen bei einer Tasse Kaffee eine Stunde lang bereitwillig Rede und Antwort stehen.



Konferenzleiter:
Oliver Menne

Termin:
Samstag, 6. Juli
von 15.00-16.00 Uhr

Thema:
Die Spiele-Neuerscheinungen der nächsten Monate

In diesem Plauderstündchen mit PC Games-Redakteur Oliver Menne werden Ihnen alle Fragen zu aktuellen und zukünftigen Spielen beantwortet. Wollten Sie schon lange wissen, ob der Hersteller X eine Fortsetzung zum Spiel Y in der Mache hat? Möchten Sie wissen, was im Nachfolger zu Ihrem Lieblingsspiel alles verändert sein wird? Kein Problem: Oliver Menne weiß auf (fast) jede Frage eine Antwort.

Onlinedienste

Welcher Onlinedienst für wen?

Ist der ganze Online-Boom nicht nur ein Hype? Surft denn wirklich bereits jedes Computerkid durch Mailboxen und das Internet? Kaum zu glauben, aber trotz der Erhöhung der Telefongebühren steigt die Mitgliederzahl der Onlinedienste ständig. Die vielkritisierte Telekom konnte sogar das millionste Mitglied ihres Onlinedienstes T-Online begrüßen und senkte zur Überraschung vieler gleich die Preise. Dies ist um so erstaunlicher, als CompuServe nur kurz zuvor die Gebühren kräftig erhöhte und auch AOL Bertelsmann preislich nicht konkurrieren kann.

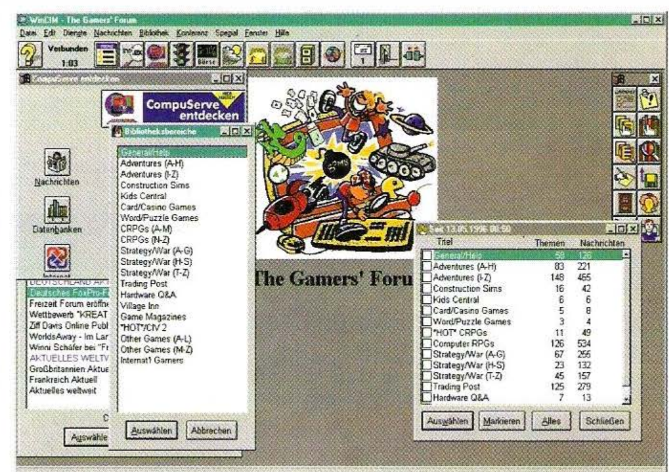
Undurchschaubar wie die Tarifpolitik der einzelnen Anbieter ist auch der Inhalt ihrer Onlinedienste. Die ständigen Meldungen „Microsoft verläßt CompuServe" oder „Homebanking jetzt auch auf AOL" machen es dem Anwender fast unmöglich, den für ihn richtigen Onlinedienst herauszusuchen. Nur die zwei Dienste Microsoft Network MSN und Europe Online, die zwar schon einige Monate online sind, aber noch nicht den Inhalt eines vollwertigen Dienstes aufbauen konnten, sind zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht empfehlenswert.

CompuServe

Da allerdings der ausgezeichnete Treibersupport von CompuServe zunehmende Bedeutung gewinnt (Windows 95 macht es möglich) und CompuServe neben flächendeckenden 28.800 Baud-Zugängen über eine stabile und meist auch ausreichend schnelle Internetanbindung verfügt, geriet T-Online in Zugzwang. Große internationale Hardwarehersteller sind in T-Online nämlich kaum zu finden, genausowenig wie aufpreisfreie Shareware-



Hinter der gefälligen Oberfläche von AOL sind zahlreiche deutschsprachige kommerzielle und private Foren verborgen, die sich schnell mit Inhalten füllten.

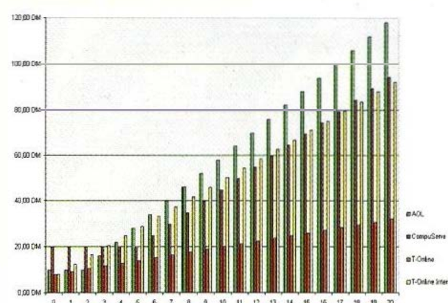


Der CompuServe Information Service ist stark auf amerikanische User ausgelegt. Dafür findet man zu jeder Soft- und Hardware User- und Supportforen.

sammlungen. Durch die lange und weitgehend skandalfreie Geschichte von CompuServe konnten sich dort darüberhinaus Diskussionsforen zu jedem Bereich des täglichen Lebens entwickeln, die mit Computer nichts zu tun haben. Ob man neue Rezepte sucht oder ein Hotel im Sultanat Oman, die neuesten Golfschläger-News oder einen Artikel in einer amerikanischen Finanzzeitschrift, in CompuServe wird man fündig. Allerdings sind gute Englischkenntnisse Voraussetzung, da nur ein sehr kleiner Teil des Gesamtangebots in deutscher Sprache geführt wird. Im Gegensatz dazu kann der Telekomdienst mit Dienstleistungen auftrumpfen, die im Augenblick keiner der Konkurrenten zu bieten hat: Onlinebanking mit jeder größeren Bank und Sparkasse, Bahn- und Flugauskunft, Last-Minute-Reisen, aktuelle Nachrichten und Wetterberichte und vieles mehr.

Preisvergleich

Die drei größten Anbieter unterscheiden sich sehr stark in ihrer Preisstruktur. T-Online verlangt beispielsweise werktags zwischen 8 Uhr und 16 Uhr 6 Pfennig pro Minute, sonst nur 2 Pfennig pro Minute. Der Premiumdienst BTX Plus kostet zusätzliche 7 Pfennig pro Minute oder pauschal 9,90 DM pro Monat. Um wirklich das günstigste Angebot herauszufinden, sollte man sich also unbedingt Gedanken über seine voraussichtlichen Online-Gewohnheiten machen. Wer nur kurzzeitig Online gehen möchte, ohne auf gepflegte deutschsprachige Inhalte zu verzichten, sollte AOL genauer unter die Lupe nehmen. Möchte man andererseits zwischen drei und 17 Stunden pro Monat im Internet surfen, fährt man mit CompuServe am besten. Wer aber



hauptsächlich in den günstigen T-Online-Zeiten online gehen will oder diesen Dienst nicht ausschließlich als Internet-Provider nutzt, kommt mit T-Online am günstigsten weg.

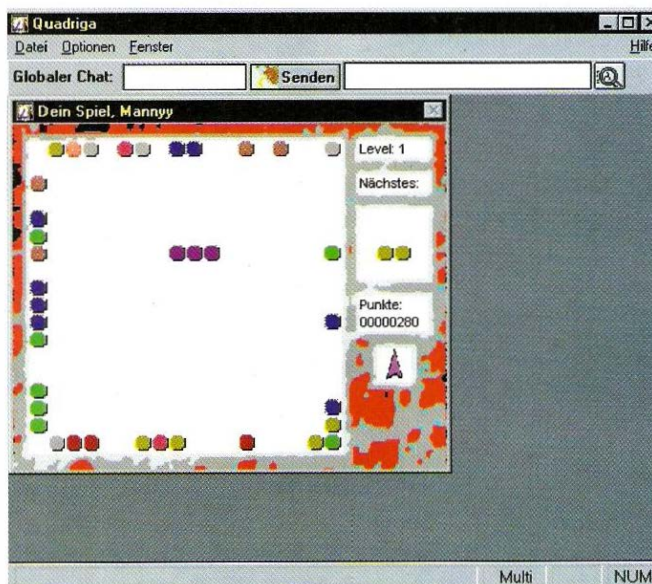
	AOL	CompuServe	T-Online
Grundgebühr/Monat	9,90 DM	19,95 DM	8,00 DM
Freistunden/Monat	2h	5h	0h
Grundgebühr/Stunde	6,00 DM	4,95 DM	1,20 bis 3,60 DM
Internet/Stunde	0,00 DM	0,00 DM	3,00 DM
Zugangsgeschwindigkeit	28,8 baud	28,8 baud	14,4 - 28,8 baud

AOL im Aufbruch

Hier setzt AOL Bertelsmann an: Durch die Gewinnung von namhaften Inhaltsanbietern wie ADAC oder L'TUR sollen dem User deutschsprachige Inhalte geboten werden, die mit denen von CompuServe, aber auch von T-Online konkurrieren können. Vor allem die T-Online-Domäne Homebanking droht ins Wanken zu geraten, da die Direkt Anlage Bank ab sofort Homebanking über AOL anbietet. Sollten die großen Publikumsbanken nachziehen, wäre AOL ein beeindruckender Durchbruch gelungen. Aber bereits jetzt kann AOL viele Vorteile beider Konkurrenten verbinden: dank des Übergangs zu AOL Amerika stehen die Supportforen zahlreicher Hardwarehersteller zur Verfügung, Zeitschriften sind hier vertreten, Shareware läßt sich in den gut strukturierten Softwarebereichen schnell finden und in multilingualen Nachrichten- und Chatareas findet man die Unterstützung von vielen Usern. Lediglich die Internetanbindung gibt momentan Anlaß zur Kritik, da die prinzipiell schnelle Datenübertragung des öfteren von längeren „Denkpausen" unterbrochen wird. Der Preis für die einfache Gebührenstruktur, die gefällige Oberfläche und die vielfältigen, ständig wachsenden Inhalte sind die relativ hohen Gebühren, die man je Stunde zu entrichten hat.

T-Online - der Riese erwacht

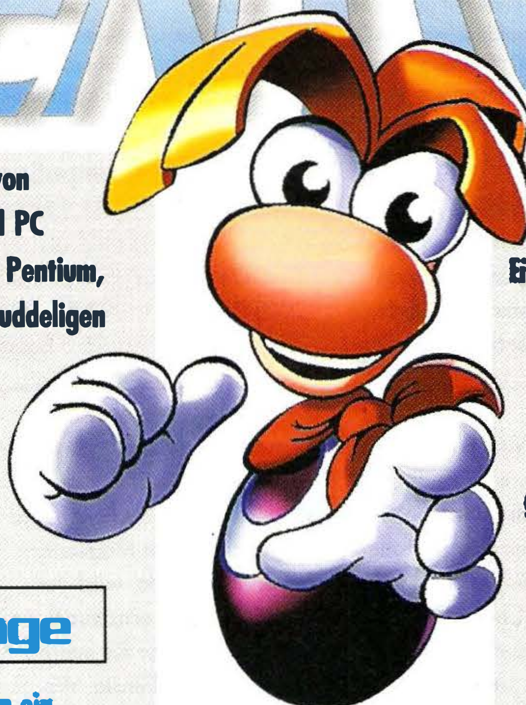
Trotz des videotextähnlichen CEPT-Standards und einiger dubioser Inhaltsanbieter konnte T-Online (ehemals Datex-J, ehemals BTX) seit seiner Markteinführung solide wachsende Nutzerzahlen feiern, drohte aber dennoch immer mehr ins Hintertreffen zu geraten. Seitdem die Öffentlichkeitsarbeit in die Hände der Firma 1&1 gelegt wurde, die mit zahlreichen Aktionen und Angeboten neue Mitglieder gewinnen konnte, wird der Riese zu einem ernstzunehmenden Gegner für internationale Onlinedienste. Wo sich vor Jahren nur Onlinebanker und Pornohändler trafen, durchforsten nun zahlreiche Hobby-User die umfangreichen Datenbanken, lesen aktuelle Auszüge aus deutschen Zeitschriften wie Focus oder nutzen das Mail- und Faxsystem. Ein wichtiger Grund für den plötzlichen Boom dürften neben dem immer attraktiver werdenden Angebot die geringen Zugangskosten sein: T-Online ist bundesweit zum City-Tarif erreichbar. Auch die gescholtene Internetanbindung (5 Pfennig/Minute) hat mittlerweile eine beachtliche Qualität erreicht.



Mit der grafischen Oberfläche KIT konnte T-Online zahlreiche neue Anbieter gewinnen. Sogar als Server für Multiplayerspiele soll T-Online dienen können.

Competition - Rayman

GEWINNEN SIE EINEN PENTIUM



Anläßlich des großen Erfolgs von Rayman verlosen Ubi-Soft und PC Games einen leistungsstarken Pentium, mit dem die Abenteuer des knuddeligen Rayman noch mehr Spaß machen. Sie müssen lediglich folgende Frage richtig beantworten, und schon nehmen Sie an der Verlosung teil.

Die Preisfrage

Bei Rayman handelt es sich um ein...

a) Jump & Run

b) Rollenspiel

c) Adventure

Schreiben Sie Ihre Antwort bitte auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Rayman
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

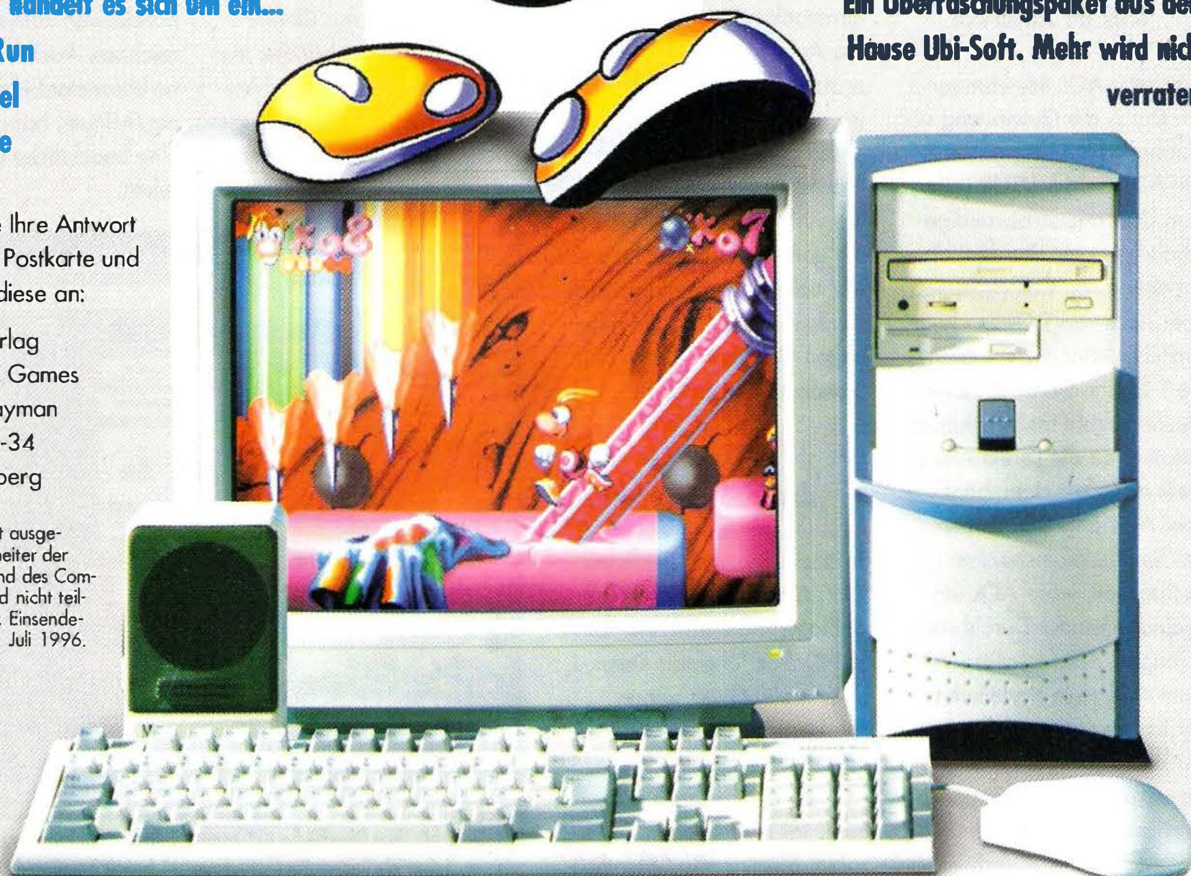
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Ubi-Soft und des Computec Verlags sind nicht teilnahmeberechtigt. Einsendeschluß ist der 10. Juli 1996.

1. Preis

Ein Pentium mit 133 MHz und 16 MB RAM. Das QuadSpeed-CD-ROM-Laufwerk sorgt für schnelle Übertragungsraten und einen reibungslosen Spielablauf. Mit dem 15"-Monitor lassen sich selbst hohe Auflösungen fahren, so daß Sie mit diesem Rechner für die Spiele-Zukunft gerüstet sind.

2. - 10. Preis

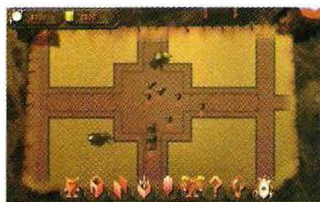
Ein Überraschungspaket aus dem Hause Ubi-Soft. Mehr wird nicht verraten.



COMING UP!

DUNGEON KEEPER

Und wieder scheint sich eine qualvolle Wartezeit - begleitet von abwechselnden Ankündigungen und Verzögerungen - dem Ende zuzuneigen. Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns das endgültige Okay von Bullfrog: Dungeon Keeper kommt! Der finale Test des Fantasy-Strategie-Rollenspiels verspricht das absolute Highlight im Review-Bereich zu werden. Ein wirklich innovatives Spielprinzip, phänomenale Grafik und die traditionellen Stärken im Multiplayer-Bereich sind nur einige der Gründe, warum es von Branchenkennern schon jetzt als Spiel des Jahres gehandelt wird.





BATTLE ARENA: TOSHINDEN

Gipfeltreffen der Beat 'em Ups: Bedeutet die PC-Version von Virtua Fighter nicht nur den Knock-out für Konsolen, sondern auch für Battle Arena: Toshinden von PlayMates Interactive? Es bleibt spannend: Bedingt durch den beinahe zeitgleichen Release zweier Hits in diesem Genre erwarten die Fans erlesener Prügelspiele zu Recht eine eindeutige Kaufempfehlung. Wie sich die beiden Herausforderer schlagen und wie der Kampf um die Krone ausgeht, erfahren Sie in vier Wochen.

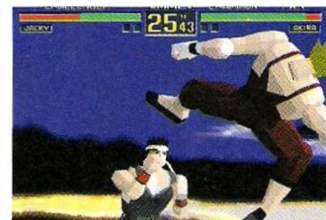




DAS SCHWARZE AUGE 3: SCHATTEN ÜBER RIVA

Neben Diablo und Lands of Lore 2 gibt es kaum ein Rollenspiel, das so sehnsüchtig erwartet wird wie der dritte Teil der Nordland-Trilogie. In der schwäbischen Computerspiel-Bastion Albstadt, dem Firmensitz von Attic, werkeln Guido Henkel und seine Mitstreiter derzeit auf Hochtouren an der Fertigstellung ihres jüngsten Projekts. Ein vereinfachtes Benutzer-Interface und prächtige VGA-/SVGA-Grafiken sind nur zwei von vielen Verbesserungen.







VIRTUA FIGHTER

Der Super-GAU für Videospiel-Fanatiker ist eingetreten: Destruction Derby, WipEout, Comix Zone und Earthworm Jim 2 hoben ihren Uns-gibt's-nur-für-Konsole-Status bereits verloren. Allesamt verblassen sie aber angesichts der überragenden Spielbarkeit von Segas Virtua Fighter - für viele nach wie vor das schlagkräftigste Argument pro Saturn. Die in dieser PC Games vorgestellte Preview-Version des Beat 'em Up-Klassikers machte bereits dessen Potential deutlich. Was daraus letztendlich geworden ist, analysieren wir in einem umfassenden Test.

AUSSERDEM:

Zu Besuch bei CORE Design
PC Games vor Ort: Was leisten Tomb Raider und BLAM: Machinehead?

Mad TV 2 + Der Planer 2
Kann Greenwood Entertainment den Erfolg der Vorgänger wiederholen?

Normality Inc.
Bringt Gremlins abgefahrenes 3D-Adventure neuen Schwung ins Genre?

Elisabeth I.
Nach Der Patrizier, Anstoß und Hanse - Die Expedition ein weiterer Hit für Ascon?

Z
Eric Matthews & Co. haben's geschafft: Die Wachablösung für C&C und WarCraft 2?

Die PC Games Ausgabe 08/96 erscheint am 3. Juli 1996